Intersecta

Seminario de Artes Mediales

Daniel Cruz
Editor

av Ediciones Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes Universidad de Chile

COLECCIÓN ESCRITOS DE OBRAS / SERIE SEMINARIOS

Intersecta

Seminario de Artes Mediales

Daniel Cruz
Editor

av Ediciones Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes Universidad de Chile

COLECCIÓN ESCRITOS DE OBRAS

Ediciones Departamento de Artes Visuales
Colección Escritos de Obras

Intersecta | **Seminario de Artes Mediales**
Daniel Cruz (Editor)

Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes de la Universidad de Chile

Las Encinas 3370, Ñuñoa
Página Web: http://www.artes.uchile.cl/artes-visuales
e-mail: artevis@uchile.cl

Director Departamento de Artes Visuales
Luis Montes Becker

Subdirector Departamento de Artes Visuales
Daniel Cruz

Director Extensión y Publicaciones
Francisco Sanfuentes

Coordinación Extensión y Publicaciones
María de los Ángeles Cornejos

Diseño y diagramación
Rodrigo Wielandt

Periodista
Igora Martínez

Fotografía Portada
“Reencuentro” Natacha Cabellos 2013 @Tomás Arias Silva

Fotografías
Daniel Cruz, Boris Cofré, Ximena Escobar,
Diego Masi, Karla Brunet, Prensa MAC y Autores de textos.

Registro ISBN Nº 978-956-19-1099-7


MAGISTER EN ARTES MEDIALES
UNIVERSIDAD DE CHILE


Departamento
de Artes Visuales
Facultad de Artes
Universidad de Chile

Índice

Presentación | Intersecta

El presente libro busca poner en contexto de editorial lo acontecido durante la quinta versión del Seminario de Artes Mediales (17 al 26 Agosto 2017).

El Seminario de Artes Mediales, SAM, es un proyecto de extensión del Magíster en Artes Mediales de la Universidad de Chile, el cual cuenta desde sus inicios con la colaboración del área de Nuevos Medios del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. El año 2017 cumplió su quinto año consecutivo desarrollando diversas actividades que propician el encuentro y discusión a través de un ejercicio de contingencia, que evidencie los procesos de creación e investigación en torno a sujeto y lenguaje, objeto tecnológico, cultura y medios. Áreas de creación/investigación insertas dentro del programa académico del magíster.

Desde su creación el año 2013, SAM, ha proyectado una constante búsqueda sobre el campo de acción, los deslindes y desbordes de las artes, comunicación, educación, diseño y creación contemporánea, a nivel nacional e internacional. Lo cual ha permitido reunir a una serie de invitados, internacionales como nacionales, quienes a través de actividades prácticas, de reflexión e interacción, han explorado una serie de definiciones del campo expansivo en el cual se inscribe la práctica medial, propiciando una plataforma de acción por medio de conferencias, coloquios, encuentros, talleres, conciertos y exhibiciones.

Intersecta, concepto central del seminario, busca señalar la convergencia de diversos planos de acción disciplinar como interdisciplinar, académico e independiente, emergente y exploratorio, para observar la intersección que acontece dentro de la actividad relacional de las artes mediales, zona de constante deriva y desborde que pone en tensión los soportes estables como los discursos y estrategias constructivas, señalando un campo rotular de encuentro y mediación disciplinar e interdisciplinar.

La invitación ha sido amplia a participar en las diversas actividades, las cuales se desarrollaron en tres espacios: Museo de Arte Contemporáneo sede Parque Forestal, Facultad de Artes del Campus Juan Gómez Millas y el Centro Nacional de Arte Contemporáneo de Cerrillos. Contextos que permiten construir una red de trabajo asociativo con el Museo de Arte Contemporáneo y su Red Anilla MAC, con el área de educación del Centro Nacional de Arte Contemporáneo de Cerrillos, y finalmente con el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Chile.

Daniel Cruz
Artista Visual | Académico
Coordinador Magíster Artes Mediales

Conferencias | Intersecta

Museo de Arte Contemporáneo | Parque Forestal
26.08.2017



Talleres
al 26 Agosto
Conferencias
Coloquio
Exhibición
+ info
artesmediales.uchile.cl
Organiza
Colaboran
MAC
AnillaCultural
CENTRO NACIONAL DE ARTE CONTEMPORÁ



Mesa I

Daniel Cruz | Introducción
Diego Masi | *Rainer Krause* | *Sergio Rojas*

SAM/Intersecta

Daniel Cruz

"*Las condiciones son comparables a un organismo vivo que reacciona de forma flexible a su entorno. La imagen de la condensación no puede preverse con precisión. Cambia libremente, determinada únicamente por límites estadísticos. Me gusta esta libertad*"[1]

Hans Hacke

SAM/Intersecta ha permitido activar zonas de diálogo en pos de una reflexión teórico/práctica del acontecer local, cultivando acercamientos y miradas desde distintos énfasis: Conciertos, Talleres, Conferencias, Conversatorios, Exhibiciones y Performances. Para establecer cruces, empalmes y derivas que proyectan una observación específica que emerge en el último tiempo hacia la creación artística y su vinculación con las nuevas tecnologías. Esto se refiere al estado de la creación y sus posibles equivalencias con otros territorios que llevan a preguntarse sobre las autonomías de los campos de acción y sus pertinencias. A la intersección de saberes que tensionan su campo que se materializa por un desborde de la tradición hacia lo experimental. Reticula de gran potencial para la creación/investigación en artes que deriva en un estado interdisciplinar. Este lugar es un punto de encuentro y disputa ~zona en donde deben acontecer diálogos que observen la fisura disciplinar sobre la cual se ha construído el pensamiento como también nuestra primera enseñanza~ para propiciar el desborde y la especulación como *metodología proyectual*.

En este sentido es necesario pensar la interdisciplina más allá de un lugar de encuentro solamente, donde lo que acontezca se distancie a un colectivo de socios discutiendo sobre temas de interés. Ya que el espacio interdisciplinar requiere de un despojo de las estructuras ya conocidas y administradas, para enfrentar un tránsito ajeno a lo habitual, e ir en busca de nuevos alcances, espacios y pertinencias. De no ser así el encuentro y asociatividad se transformará en un ejercicio carente de tensión, que culminaría con decisiones programáticas, transformándose en un lugar de

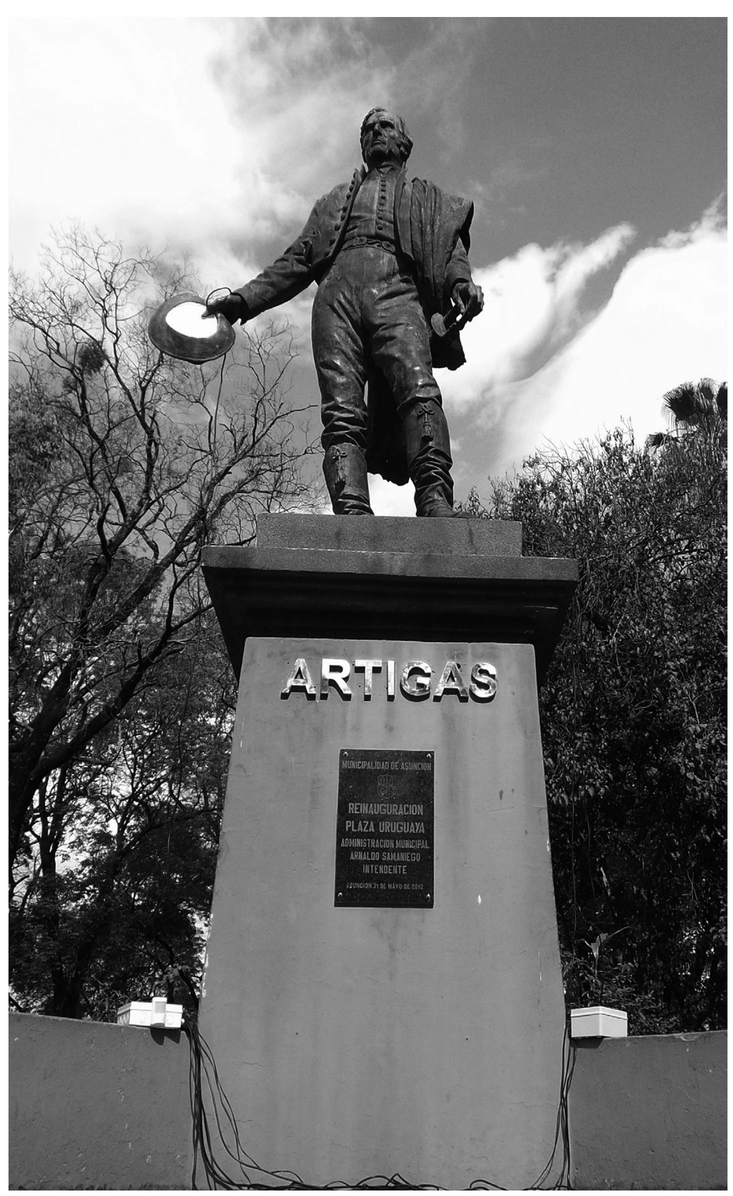
[1] Sobre el Cubo de Condensación, Hans Hacke, NY, Octubre de 1965.

continuas didácticas e ilustraciones. ¿Las Artes Mediales son un lugar de visibilización y ampliación del conocimiento que permite reeditar más allá que una capacidad extensional, de innovación y de puesta en crisis? ¿Poseen capacidad proyectual que permita consignar valoración que sobrepase los cánones de la subjetividad? ¿La capacidad interdisciplinar de los *nuevos medios* permiten deconstruir/extender posibles campos que desbordan la manera habitual del hacer y proyectar arte?

Estas preguntas están insertas en la discusión que se propone para las conferencias del Seminario en Artes Mediales, SAM/Intersecta. En efecto se busca intensificar la mirada a la condición de los procesos y las prácticas del arte contemporáneo, para observar desde diversas escopias los posibles lugares de abordaje.

La primera mesa de conferencias está compuesta por el filósofo y académico, Dr. Sergio Rojas. El artista sonoro y académico, Mg. Rainer Krause. A los cuales se suma uno de nuestros invitados internacionales para esta versión del Seminario, Diego Masi, artista visual uruguayo.

Ellos convergen, de manera reflexiva y poética, en campos de tensión que nos permiten aproximarnos desde una óptica contemporánea a la práctica y pensamiento artístico. Instalando una mirada tangencial a la noción de monumento, cartografía y archivo. A la inestabilidad de dichos contextos desde la práctica del arte contemporáneo en el espacio sugerente de lo que denominamos medial.



"Imagen temporal", Diego Masi. Bienal Internacional de Asunción 2015. Intervención lumínica y sonora sobre la escultura en bronce de Artigas, realizada por Juan Luis Blanes en 1898. Plaza Uruguaya, Asunción, Paraguay. Polipropileno translúcido blanco mate, vinilo para plotter blanco, luz blanca strobe 72 led 20 w, cable negro, caja acústica eléctrica generadora de sonido, sensor detector de movimiento. Octubre de 2015. Duración: 30 días.

Soportes privilegiados

Diego Masi

Entiendo el arte como una sumatoria de conocimientos y experiencias en donde la tecnología puede funcionar como herramienta para potenciar ciertos conceptos artísticos y vincularlos con terrenos que de otra forma no se podrían conectar. En 2015 retomé un proyecto que se vincula con trabajos míos anteriores y que se conecta con el espacio público dentro de un territorio, en donde la tecnología sonora y lumínica se suma a un monumento en bronce creado por Juan Luis Blanes y terminado por su padre Juan Manuel Blanes, e inaugurada en 1898, departamento de San José, Uruguay.

Juan Luis Blanes se encontraba preparando un viaje a Europa para supervisar la fundición de la estatua de Artigas que se iba a colocar en San José, Uruguay, cuando falleció a causa de un grave accidente. Su padre culminó el diseño del monumento y lo realizó el escultor italiano Dante Costa, quien modeló la estatua del General Artigas, siguiendo fotografías del boceto de Blanes, fundiéndose luego en bronce en el taller Galli de Florencia, Italia. Diversas réplicas de la escultura se aprecian en espacios públicos del Uruguay, como también en el exterior, cumpliéndose los deseos de Juan Manuel Blanes de que esta pieza fuera declarada retrato oficial del General Artigas y en consecuencia sirviera como modelo de la imagen del Prócer. Tal fue su solicitud como única recompensa por continuar el trabajo de su hijo luego de su muerte.

La historia del arte es un fuerte cimiento para vincularme con lo contemporáneo, y entender lo que sucede con hoy con la monumentalita y poder trabajar en un proyecto futuro de seguimiento de las copias del

Artigas de Blanes a lo largo de América. En 2015 fui invitado a participar en la Bienal internacional de Arte de Asunción, en la cual decido trabajar en el espacio público que me resulto bien interesante debido a su complejidad social y la problemática que tienen los indígenas de Paraguay.

El silencio de las instituciones públicas responsables de garantizar los derechos de propiedad indígena y la protección de la población aislada configura grave situación de ecocidio y etnocidio en la región. Según expertos en medio ambientes y derechos humanos, estas comunidades corren peligro de desaparecer debido a la presión ejercida por la deforestación y la invasión de sus tierras por grandes empresas. La Plaza Uruguaya el histórico espacio público también era el punto de encuentro de organizaciones campesinas e indígenas que llegaban a Asunción para exigir al gobierno de turno respuestas a sus reclamos, y en muchas ocasiones terminaban instalándose y acampando alrededor de la escultura de Artigas realizada por Blanes y emplazada en medio de esta plaza.

El gobierno Paraguayo tomo la decisión en 2012 de enrejar la plaza en todo su perímetro para poner fin al problema, aunque en realidad solo desplazo la situación.

Plaza República del Uruguay, conocida popularmente como Plaza Uruguaya, está situada en el centro de la ciudad de Asunción. En este lugar fue donde la orden de los franciscanos llegaron con Álvarez Núñez Cabeza de Vaca en 1542, que más adelante cambiaría su nombre, en gratitud al proyecto que Máximo Santos presentó a su Congreso para la aprobación de la ley de condonación de deuda y devolución de objetos, cuyas fuerzas militares llevaron del Paraguay durante la Guerra Grande. A raíz de este gesto del gobierno de Uruguay, se decide el cambio de nombre de la antigua Plaza San Francisco, por el de Plaza República del Uruguay, en la cual se emplaza hoy la figura de Artigas, en el centro de la plaza.

Este proyecto que decido presentar a la Bienal, se basa en la reflexión sobre la condición del tiempo y de la historia, sobre el imaginario de nuestros

próceres, y los cambios de sus imágenes con el entorno. Imagen temporal, fue una intervención urbana efímera, que duró treinta días. Consiste en la búsqueda de un sentido y un llamado de atención a lo que está sucediendo con los territorios y sus habitantes.

El sombrero del General Artigas, sostenido con su mano, se transforma en una suerte de llamador desesperado, que en oposición al del bronce oscuro del monumento, busca recuperar temporalmente el dialogo con las nuevas generaciones. Ahora con esta modificación lumínica y sonora intentan desdramatizar y reducir la solemnidad que traen estas esculturas, llevándolo hacia una estética más contemporánea en una nueva búsqueda de significados. Artigas, quien en 1820, luego de siete años de guerra en condiciones de tremenda inferioridad, culmina en la derrota militar y política. El caudillo huye a Paraguay y no vuelve más, ni siquiera cuando desde una República Oriental del Uruguay independiente, se los tiente varias veces. Treinta años más tarde murió allí en territorio paraguayo el 23 de setiembre de 1850.

Imagen temporal, intenta redescubrir cómo una población se relaciona con su historia, sus monumentos, y convive con ellos junto a los cambios políticos, sociales y tecnológicos del siglo XXI. Esta intervención pretende una reflexión sobre las relaciones que contribuyen a conformar la noción contemporánea del paisaje, trabajando con elementos simples, interviniéndolos, y haciendo evidentes los cambios que éstos sufren.

Imagen temporal, es un pensamiento poético y crítico sobre las nociones que nos conducen al mantenimiento y desarrollo de un grupo de personas con identidad. Buscando alcanzar dicho objetivo, y considerando la distinción de significado establecida entre los conceptos de espacio, territorio, paisaje y su relación indisociable con la cultura del lugar. Los próceres aparecen en un ámbito geográfico, marco de vida y espacio contextual de los grupos sociales.

Los territorios y sus paisajes, continúan funcionado como soportes privilegiados de esta actividad simbólica, materia prima en torno al cual

generar identidades, y un lugar de expresión de culturas propias. Sin embargo, en el contexto actual, la construcción del sentido de lugar, o de los significados atribuidos a nuestros próceres, se dificulta cada vez más. La escultura pública ha jugado un rol decisivo en la construcción del imaginario territorial latinoamericano. Marcando y refirmando cada hecho histórico y afirmando a través del bronce imágenes erguidas como trofeos de las colonias sustentadas por los gobiernos de turno. El procedimiento para instalar las piezas era casi siempre el mismo, partiendo en casi todos los casos de un encargo oficial a un artista local (cuando lo había) o extranjero. El resultado era más o menos similar, pues los monumentos realizados en esta época no difieren mucho de los europeos, aunque estuvieran dedicados a héroes indígenas o mestizos.

Esta obra "Imagen temporal", tiene un antecedente en 1998 cuando realicé "Historia de caballos" con una reedición en 2016 (invitado por la Intendencia de Montevideo) incorporando unos 2500 círculos blancos de adhesivo vinílico sobre el bronce, pegados únicamente sobre la piel de los caballos. Este trabajo fue realizado sobre la escultura de bronce "El entrevero" de José Belloni, disparando una polémica muy fuerte sobre el



"Imagen temporal", Diego Masi. Bienal Internacional de Asunción 2015.

derecho de autor, incluso con una amenaza publica de juicio, por la familia de Belloni y carta firmada por intelectuales uruguayos, para que se quitara mi trabajo de la escultura.

Alfredo Torres, crítico de arte uruguayo decía:

Una vez más, Diego Masi tapiza con lunares alguna desprevenida sección del paisaje montevideano. Ahora, los lunares deciden instalarse sobre los caballos del "Entrevero". Apaciguando, intentando diferenciar, quizás excusando, a los involuntarios actores en esa escultórica consagración de la violencia, en ese turbulento recordatorio de un no muy lejano país bárbaro. Y de paso, intentando que el monumento recupere dimensión humana. Curiosamente, el bronce suele restar gravedad a los hombres y sus hechos. Los eleva hacia la monumentalidad heroica y, como tal, los distancia de la memoria afectiva, atesorada desde la simpleza tibia de los días. Se olvida que esos seres desconocidos, los que se trenzan en el "entrevero, estrago de hombres y bestias", eran personas comunes y corrientes arrastradas por las insensateces de la historia.



"Historia de caballos" Diego Masi, Plaza Fabini, Montevideo, Uruguay. Diciembre de 1998, reedición diciembre de 2016. Duración: 30 días.
Intervención sobre la escultura en bronce, realizada por José Belloni en 1965. Materiales: Adhesivo vinílico de corte sobre el bronce.

De manera tan poética como lúdica, Diego Masi quiere devolver ese melodramático amasijo de formas, a un terreno donde pueda resultar cercano y discernible. No se trata de irreverencia, mucho menos de faltar el respeto. Se trata de trasladar el absurdo trágico de la guerra fratricida al delicado absurdo de la emergencia poética. No agrede, apenas acciona transitoriamente con levísima, casi gentil ironía. No altera, interviene, para que la mirada acostumbrada se aparte de rutinas y se detenga desentrañadoramente. No trivializa, todo lo contrario, se apoya en el efecto visual para que éste capture, seduzca, haga germinar la remanencia reflexiva. Una intervención artística implica necesariamente una alteración, por lo general transitoria, de la escenografía urbana. Apartándose del museo o de la sala de exposiciones, es decir, de los espacios protegidos, se atreve con la dura intemperie de plazas y calles. Como tal reclama una nueva actitud por parte de quienes contemplan. Antes que el rechazo cómodo, que el desinterés displicente, antes que la mediocridad encantada de si misma, la predisposición para emprender los incomparables vuelos de la imaginación. Entrar en el juego desprendidos de prejuicios y solemnidades retóricas. Entender que lo incomprensible, lo presumiblemente irracional, despierta adormecidas capacidades lúdicas, empuja el siempre relegado ejercicio del absurdo.

En definitiva, se trata de aceptar esa lluvia suave y poética. Empeñada, con el alivio momentáneo del asombro, en fraccionar estolideces, en calmar tormentosos dramatismos. Apenas eso: el asombro, su brevísima y fascinante intensidad.





“Historia de caballos” Diego Masi, Plaza Fabini, Montevideo, Uruguay. Diciembre de 1998, reedición diciembre de 2016. Duración: 30 días.
Intervención sobre la escultura en bronce, realizada por José Belloni en 1965. Materiales: Adhesivo vinílico de corte sobre el bronce.

La isla [reconocimiento]

Rainer Krause

Es un proyecto de arte medial, basado en la contribución de los habitantes y visitantes de Sudamérica. El proyecto consiste en tres instancias de experiencia, interacción y construcción estética: [1] el uso de una aplicación para celulares en zonas geográficas específicas de Sudamérica, [2] la navegación en una página web en desarrollo constante y [3] la relación con una instalación visual-sonora en el contexto del arte contemporáneo. En todos los ámbitos, el proyecto se basa en trabajos de colaboración entre autores y público, donde el último interviene en la precisión de las formas estéticas y sus significados.

En este sentido, "La isla [reconocimiento]" propone el *net.art* no como un área específica del arte, sino como un soporte de conexión entre actores sensibles con presencia física (autores de las grabaciones de audio) en lugares físicos (costas, playa, etc.) y espacios de representación e identificación. De ese modo, internet es tanto medio de creación artística como campo de socialización de la misma.

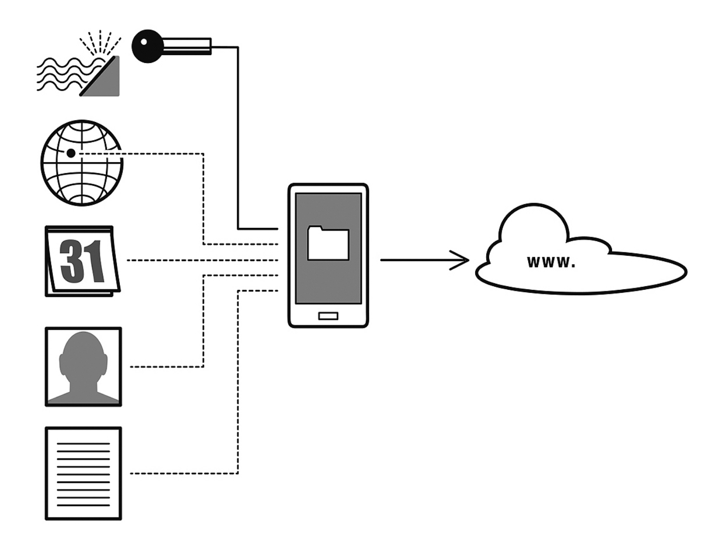
[1] app

La aplicación para celulares es descargable gratuitamente desde internet. A través de los *stores* de Apple y Androide, se llega a un público interesado en nuevas funciones de su teléfono móvil. "La isla" propone entonces un leve cambio en el uso del dispositivo técnico. Con una sola función,

el usuario puede grabar tres minutos de audio con el micrófono interno, generar coordenadas geolocalizadas de esta grabación y enviar sonidos y datos a la página web del proyecto. Para participar en el proyecto, el usuario debe grabar los sonidos de las olas del mar (o de un lago) en una costa, acercándose lo mejor posible a las olas, protegiendo el micrófono de su móvil del viento (p. ej., tapándolo con una prenda de lana) y sin cambiar su posición mientras graba.

Con esta aplicación se utiliza la tecnología comunicacional cotidiana como herramienta para proporcionar experiencia: tres minutos de registro sonoro también son tres minutos de escucha. Con la percepción consciente de las olas, el entorno costero se transforma en paisaje, en objeto de una percepción estética. Esta experiencia auditiva puede gatillar un proceso de sensibilización hacia la dimensión sonora del entorno. Por otro lado, el objeto de escucha (el mar en la costa, el lago) cobra relevancia reflexiva: ¿qué distingue a estos lugares geográficos respecto de otros?

El dispositivo técnico (teléfono móvil más aplicación) construye un documento "archivable" de esta experiencia, relacionando los datos



"sonido", "lugar", "fecha" y "sujeto de la experiencia". Al enviar este documento a la página web, se separa la experiencia de la situación singular y permite relacionarla con experiencias de otros.

[2] web

En la página web se establecen relaciones geográfico-temporales entre las múltiples experiencias de escucha gracias a un software que construye un mapa a partir de los puntos de grabación sonora georreferencializados y las conexiones lineales que se producen entre ellos. Mientras más sonidos marítimo-costeros hay, más precisa es la configuración del mapa del subcontinente sudamericano. Sin experiencia sonora no hay documento, no hay ubicación en el mapa. (Esto se diferencia de los mapas sonoros habituales en internet, donde el sonido está inserto en un mapa preexistente). Este mapa visualiza las situaciones de percepción sonora descentralizadas en las cuales una cantidad creciente de co-actores generan y precisan la forma singular del mapa. Funciona también como metáfora de construcción identitaria: "La isla" requiere el "reconocimiento" desde múltiples puntos de escucha para que se parezca a sí misma.

La página web con el dibujo del subcontinente sudamericano en permanente actualización es de libre acceso desde cualquier computador. Un clic del usuario encima de los puntos geolocalizados permite escuchar los sonidos y acceder a los datos de grabación proporcionados por sus autores.

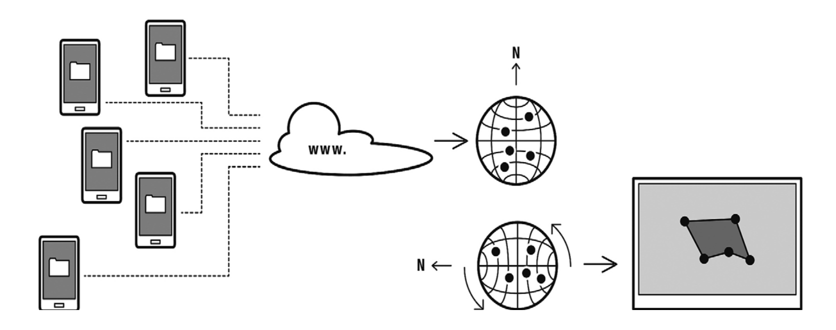
Una segunda función de la página web consiste en la construcción de un archivo del proyecto, con sus actividades, su desarrollo y sus alcances a través de links a textos y documentos que rodean, amplían, especifican y relativizan la propuesta estético-conceptual de "La isla". Mientras la aplicación para celulares se dirige al colaborador en su función como usuario individual de tecnología cotidiana de comunicación, la página web invita a "navegar" por las relaciones entre los aportes singulares, las similitudes y diferencias sonoras, costas todavía por reconocer y el "sobre-

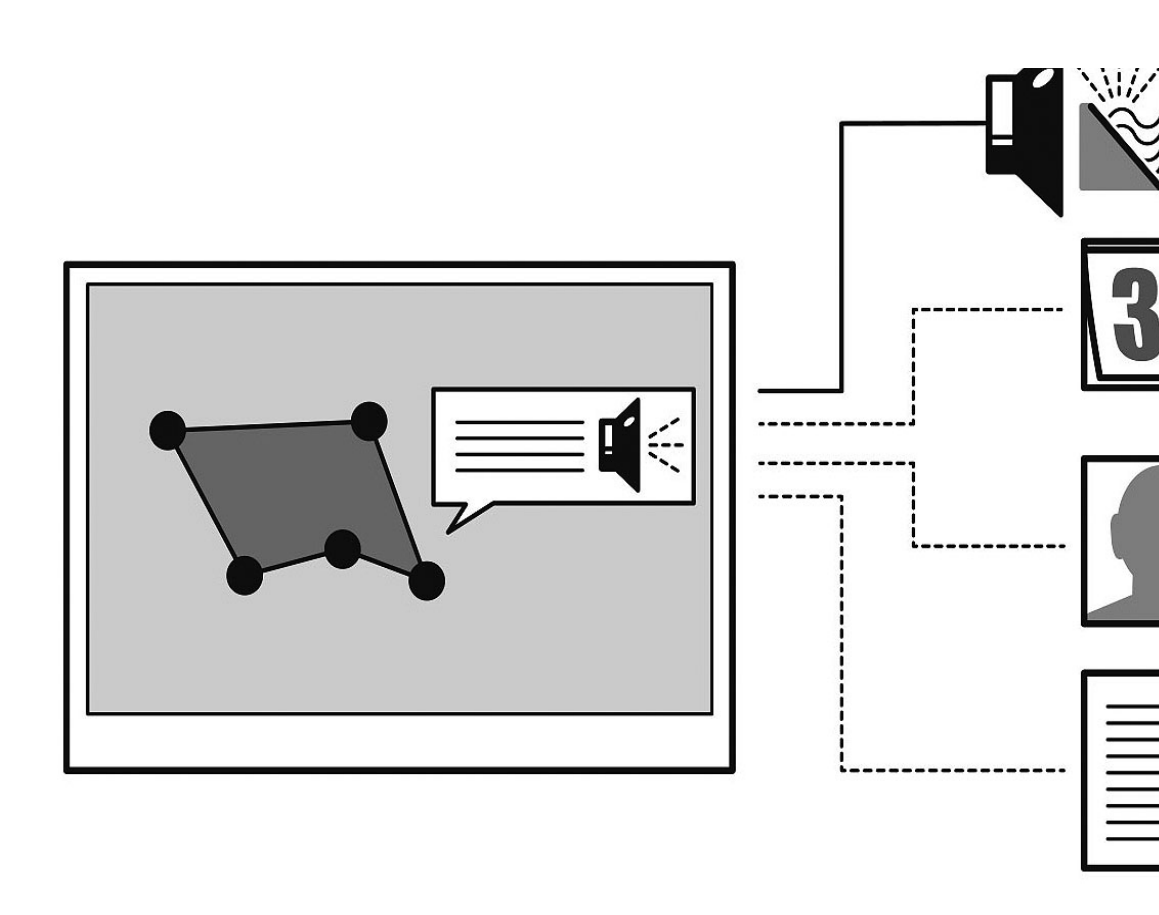
reconocimiento" de otras (el reconocimiento de los propios registros sonoros entre varias grabaciones realizadas en el mismo lugar). Sonidos y documentos archivados abren posibilidades de usar "La isla" según múltiples intereses, sean estos estéticos, políticos, ecológicos, históricos, técnicos, etc.

[3] instalación

La tercera instancia del proyecto tiene formato de instalación visual-sonora en una sala de exposiciones. Esta instancia de exhibición "física", como un "objeto de arte" en la pared de la sala, es otra operación de socialización. El uso de un *video wall* (multipantalla) como dispositivo de visualización desplaza el mapa generado en internet al ámbito de la producción artística reconocida: el gran formato de la pantalla múltiple requiere un distanciamiento físico y reflexivo, permite contemplación y experiencia estética corporal en relación con la imagen, condición que una pantalla única de un computador no cumple. Cuatro canales reproducen aleatoriamente los sonidos marítimo-costeros recibidos de los celulares, mientras la multipantalla visualiza la ubicación geográfica de estos sonidos.

La exposición en una sala desplaza el proyecto desde el contexto cotidiano (celular, turismo, internet) al contexto "especial" del arte. De esta manera, la construcción de sentido por parte del espectador/oyente requiere conocimiento o por lo menos interés previo respecto de la producción artística contemporánea. Por su parte, los dispositivos técnicos adquieren carácter de signo: no es lo mismo interactuar en tiempo real con un mapa cambiante que se muestra en una pantalla, ver un estado off-line de ese mismo mapa o ser espectador de una documentación en formato video. Cada uno de esos soportes origina experiencias estéticas diferentes.





Habitamos en un universo extremo [1]

Sergio Rojas

Gracias por la invitación, una vez más. Estoy muy contento especialmente por la mesa en que me encuentro, entre amigos, y me parece que nuestras ponencias tendrán sintonía en más de un punto. Bueno, esta es la expectativa de Daniel y espero que se de.

A ver, dentro del tiempo acotado del que disponemos para generar, ojalá, una conversación, quiero proponer una pregunta, o más bien repetir una pregunta. Digo "repetir" una pregunta porque hace un par de semanas atrás, en una clase en la universidad, hice la siguiente pregunta: "¿Dónde está la realidad?" Los estudiantes me miraron en ese momento de una manera muy extraña, sospechando una ironía en mi pregunta… era como si yo hubiese preguntado por el lugar del alma. Como si la palabra "realidad" hoy día sonara como "alma". Me refiero a que pareciera que se trata de una pregunta que ya casi no se hace. Pero es una pregunta que a mi me parece muy importante, muy pertinente. No sé si tanto las respuestas mismas, pero sí la reflexión a que da lugar la pregunta y esto es lo que quiero proponer en este tiempo acotado que tenemos. La pregunta por la realidad nos permite una reflexión acerca del sentido de las prácticas artísticas contemporáneas.

Durante mucho tiempo, a lo largo del siglo XX, se pensó que un rendimiento de las prácticas artísticas debía ser la transgresión. Esa palabra, "transgresión" tuvo un prestigio muy poderoso, y entonces se suponía que

[1] El presente texto es una transcripción del registro de audio de mi intervención en estas jornadas. Para la edición del texto, me he limitado a una revisión de estilo, aclarando algunos puntos de la exposición. No he querido transformar la oralidad de esta en un artículo.

el arte que no transgredía estaba dentro de los códigos, de la institución, que estaba repitiendo algo. Por lo tanto, la transgresión era una especie de signo, de síntoma de que el arte efectivamente estaba aconteciendo porque estaba tocando ciertos límites, los estaba alterando.

Pero luego la transgresión quedo atrás respecto a las expectativas críticas, la transgresión se transformó en un asunto de mercado. Hay prácticas que siguen apostando por la transgresión, pero en buena medida tienen que ver más bien con el mercado. Por cierto, existen prácticas y objetos transgresores de gran factura; es decir, el asunto no tiene que ver con la calidad de las obras, pero sí con el sentido que pueda tener hoy la transgresión. Entonces me parece que surge en las artes un nuevo criterio de contemporaneidad, algo que viene a ser como el sello del arte contemporáneo, me refiero a la critica. Del arte ahora ya no se esperaba la transgresión, sino que lo que se esperaba, y se espera todavía, es la crítica. Todo el arte debía ser *crítico*.

¿Qué entendemos por crítica en este caso? La operación critica, para decirlo en una palabra, consiste en una operación de desnaturalización. Elaborar el tratamiento crítico de algo, producir pensamiento crítico, arte crítico, filosofía crítica, etc., hacer un planteamiento crítico sobre algo no implica necesariamente objetarlo, señalarlo como algo epistemológicamente falso o como algo moralmente malo, sino desnaturalizarlo. Allí en donde una determinada forma de realidad se ha sedimentado, se ha invisibilizado su condición histórica, se ha instalado como nuestro suelo, por lo tanto, no reparamos en ella, pero sí actuamos a partir de ella. Entonces, esa realidad naturalizada es desnaturalizada por la operación crítica, y entonces aparece el espesor histórico de esa realidad, el espesor político de esa realidad y en consecuencia los que habitan esa realidad vuelven a reconocerse en la condición de agentes, de agentes transformadores de la realidad. El sentido de la desnaturalización tenía como objetivo, como rendimiento final, restituir la condición de agente transformador de los individuos en general.

Entonces la pregunta que me hago es ¿ Qué sucedió hoy con la crítica? La palabra crítica es un término – no hablo del significado, del sentido ,

lo que decía recién- es una palabra que se escucha cada vez menos en los ámbitos del arte. De hecho, no sé si me equivoco, pero creo que hoy no la hemos escuchado, en cambio hace 30 años atrás era la primera palabra. Incluso estaba en la convocatoria, en los nombres de las mesas, etc. Hoy no hemos escuchado la palabra "crítica". Entonces mi pregunta es ¿Qué pasó con la crítica? ¿Hay una crisis de la crítica? ¿Hay una crisis del pensamiento crítico en general? Me llama la atención esta progresiva desaparición del término "crítica" y relaciono este hecho con otra palabra que sí goza de prestigio, en el sentido que circula mucho, pero circula como una mala palabra me refiero al término *Neoliberalismo*. Es una palabra que tampoco la hemos escuchado hoy, pero tal vez no la hemos escuchado porque no es necesario señalarla. Es como nuestra condición de posibilidad en muchos casos. Hago una relación entre la crítica y el neoliberalismo. Si entendemos que el rendimiento de la crítica es la desnaturalización de la realidad, la desnaturalización de todo, entonces me atrevería a decir que precisamente el neoliberalismo lleva a cabo una suerte de desnaturalización permanente, una desnaturalización constante.

Eso que reconocíamos como parte de la crítica, la desnaturalización de una realidad sedimentada como el suelo de nuestro pensamiento, de nuestras acciones, de nuestras relaciones, hoy podríamos decir en términos muy gruesos que el neoliberalismo uno de los rendimientos que tiene es la desnaturalización de todo. Todo está en movimiento. Palabras como riesgo, recordemos la sociedad del riesgo global, Ulrich Beck, el concepto de contingencia en Niklas Luhman, el concepto de lo líquido en Bauman, son todos conceptos que nos remiten a una realidad que está en permanente movimiento. Entonces la pregunta es la siguiente: si el sentido que tenía la crítica como desnaturalización era restituir la condición de agente transformador del ser humano, ahora que esa realidad está ya desnaturalizada en cierto sentido, está en permanente movimiento, ¿significa que lo humano se reconoce como un permanente agente transformador? ¿Ha tomado las riendas de la historia? Parece que es todo lo contrario. Hoy esa realidad está en permanente movimiento, por lo tanto, es imposible anticiparla, predecirla, etc. Los mercados no se pueden predecir. Pero eso lejos de hacer

del hombre un sujeto transformador de la realidad, mas bien pareciera que lo paraliza.

El mundo que habitamos se ha transformado en un mundo extraño. Creo que hace poco tiempo atrás, cuando nos encontramos en este mismo lugar comentando el libro *Arquitectura de las Transferencias*, editado por la artista Ingrid Wildi Merino, hablábamos sobre eso. En esa ocasión yo sugería la idea de que habitamos un mundo de magnitudes inéditas, refiriéndome a la informatización digital, a la globalización del capital, al denominado "fin de las ideologías". O sea, un mundo en el cual podemos operar, incluso eficientemente, pero que no podemos comprender. En ese sentido hablo de un mundo extraño que es también un mundo extremo. El otro día me encontré con esta frase en un libro sobre los agujeros negros y cuyo título es *El Universo Extremo*, del astrónomo Nelson Padilla: "*Cerca de los núcleos de las galaxias, las nubes de gas donde se formarían nuevas estrellas están siendo expulsadas por una fuerza descomunal que podría venir del agujero negro central*". Por cierto, nada de esto es imaginable, representable, ni siquiera podríamos decir cuánto tiempo dura o a qué velocidad ocurre, qué espacio ocupa. Es un orden de la realidad que no está simplemente en otro lado, no está en otro lugar del espacio, sino que está en otra dimensión, en otro régimen de realidad. Pues bien, me parece que, de alguna manera, lo que llamamos hoy día "Neoliberalismo" pone de manifiesto nuestra condición de -y aquí utilizo un termino del semiólogo brasileño Norval Baitello Jr.- de "*Criaturas Extremófilas*". O sea, habitamos un universo extremo, como decía el pasaje que citaba recién.

Recuerdo ahora la película de Woody Allen, *Annie Hall*, no sé si la han visto. Una madre lleva a su hijo al médico quien ve al niño muy deprimido y le pregunta a la madre qué le sucede. Esta le responde: "Está deprimido por algo que leyó en una revista". "Ah, ¿qué es lo que leíste?", pregunta el médico y el niño dice: "que el universo se está expandiendo". Entonces aquel termina la conversación con la afirmación: "bueno, pero aquí estamos en Brooklyn, aquí no se está expandiendo nada". Claro, el universo se está

expandiendo, pero se está expandiendo en otra dimensión, en otro orden, diríamos en otra escala, es algo que está sucediendo en el universo en el que existimos, y sin embargo no nos está pasando a nosotros, porque está en otra escala de la experiencia, en sentido estricto no *habitamos* una realidad en expansión.

Uno podría preguntarse en qué medida la realidad que estamos habitando hoy está también aconteciendo en otra escala. Y por lo tanto los conceptos que todavía conservamos –los conceptos ilustrados, el concepto de lo humano, el concepto de libertad, nuestros conceptos institucionales, el concepto de historia, incluso el concepto de mundo– son conceptos en cierto modo *agotados*. Hoy día encontramos por doquier un imperativo de realismo, es curioso, la palabra "realidad" ha caído en desuso –como lo sugería hace un momento–, pero la palabra "realismo" no. Cómo entender que haya un imperativo *realismo*, pero no una realidad determinada. ¿Qué significa eso? ¿Qué significa ser realista hoy? Ser realista hoy significa abandonar los sueños, abandonar las utopías, abandonar los proyectos de un mundo, es decir, ahí lo que descubrimos es que nuestros sueños, nuestras utopías, nuestros proyectos, grandes proyectos políticos-ideológicos, tenían que ver con la expectativa de una realidad sólida al fin. Solo que esa solidez se proyectaba hacia el fin de la historia, como un fin que estaba fuera de la historia. En cambio, hoy esa realidad como decía, más bien se identifica con el riesgo, con la contingencia, con lo "líquido".

El principio del realismo en el presente no significa, por lo tanto, que debamos ser realistas para tocar "suelo rocoso", sino que más bien se nos propone que abandonemos nuestros sueños de un suelo rocoso, nuestros sueños de solidez, para entrar en relación con una realidad que está en permanente movimiento. No porque esta sea azarosa, no porque la realidad haya enloquecido, sino porque el orden que la está normando, el orden que la rige es de una escala que no corresponde a nuestra escala

subjetiva ilustrada. Es probable que incluso el adjetivo "kafkiano", con el que solíamos nombrar una realidad absurda, una realidad que de pronto no funcionaba, digo que tal vez el término "kafkiano" irá cayendo en desuso también. Tal vez ese adjetivo va a ser reemplazado por el término "cuántico", que habla de una realidad que tampoco podemos entender, un orden de cosas que desborda nuestras representaciones pero que no es una realidad enloquecida, sino que corresponde a otro patrón.

En ese contexto, entonces, en donde, cabe señalarlo, la misma noción de "contexto" entra también en crisis, vuelvo a la pregunta inicial de mi intervención: ¿dónde encontramos la realidad? Y yo diría que esta es precisamente una pregunta que podemos reconocer hoy en las prácticas artísticas contemporáneas. En estas no hay respuestas, sino preguntas. Encontramos la realidad, por ejemplo, en las redes. No es mera coincidencia que la obra "Falla" de Natacha Cabellos, en la sala contigua, tiene que ver con la realidad, pero no con una realidad que reconoceríamos inmediatamente como una realidad social, una realidad política, no se trata de una obra "crítica", sino que está proyectándose hacia una dimensión geográfica e



"Falla", Natacha Cabellos, 8 de julio - 27 de agosto de 2017 / MAC Parque Forestal - Sala Anilla MAC.

incluso geológica. El trabajo que Rainer ha presentado en esta misma mesa también, de alguna manera, tiene que ver con un mapa que se va constituyendo, la obra es la elaboración de un mapa que va haciendo emerger un orden de realidad que no corresponde a un "paisaje natural", que no está adecuado ni inscrito en nuestros códigos establecidos de percepción. A esto corresponde incluso el hecho mismo de haber Rainer inclinado el continente en el mapa. Bueno, me dirán ustedes que el trabajo de Diego sí tiene que ver con la transgresión. ¡Vaya si tiene que ver con la transgresión el riesgo que asumió el artista! Pero el mismo Diego dejó claro que esa no era la idea, sino que eso es algo que sucedió a partir del desconocimiento de las personas acerca del sentido de las prácticas del arte contemporáneo. Uno se pregunta cómo se puede evitar esto, y me parece este problema irá desapareciendo en la medida en que la gente vaya viendo más arte contemporáneo. No tiene que disponerse un discurso que explique el arte contemporáneo, no es que necesariamente haya que leer libros que con el título: "Para entender el arte contemporáneo". El asunto es más simple: para comenzar a "entender" hay que ver arte contemporáneo. Pero hacia el final Diego habla de la posibilidad de localizar otros monumentos, otras esculturas realizadas por el mismo Juan Luis Blanes, que están en distintos lados, incluso en EEUU, y eso inmediatamente nos pone en sintonía con otro mapa posible, con un mapa por constituir o con una trama por organizar.

Entonces de esto surge el problema que he intentado exponerles aquí. ¿Cuál es el sentido del arte contemporáneo hoy, allí en donde palabras como "transgresión", primero, y luego "critica", parecen estar agotándose? No digo que estas nociones no puedan retornar, pero ahora van cayendo en cierto desuso. ¿Cuál es el sentido que podemos reconocer en esto? Yo diría que tiene que ver con aquella pregunta por "la realidad" en el momento presente. Por eso es que la referencia al *neoliberalismo* me parece fundamental. Y aquí no entiendo por neoliberalismo simplemente un modelo económico, una ideología o un sistema. Neoliberalismo es algo mucho más complejo, algo que nos cruza completamente, entonces

me parece pertinente la referencia al neoliberalismo como condición de posibilidad hoy de nuestra existencia justamente porque ha hecho saltar nuestros códigos heredados de percepción, de comprensión de la realidad. Incluso allí en donde pensábamos que el agente transformador de la historia era el hombre y sus ideas. Es curioso esto. Ayer en la universidad, sin ir mas lejos, en un examen sobre la idea de libertad una de las preguntas de uno de los examinadores fue la siguiente: ¿cómo se puede pasar de los Manuscritos de Marx, al Capital de Marx? Es una pregunta muy sugerente, porque en los manuscritos de Marx se encuentra lo que se conoce como el Marx Humanista, y en el Capital ya no. Entonces pasaríamos de un Marx que considera que la historia es la historia del hombre al Marx del Capital, que considera que la historia es la historia del capital. Eso es lo que ha ocurrido. Se ha ido instalando, incluso en nuestro "sentido común", la idea de que la historia ya no es la historia del hombre. La historia es algo que nos pasa, sin duda, pero ya no es tan claro que sea algo que hacemos. En ese contexto el arte va haciendo emerger, a través del trabajo con las redes, con los mapas, un orden otro de la realidad, donde a veces la geografía, lo geológico, lo tectónico, operan como metáforas, pero otras veces ello consiste literalmente en el orden sobre el cual se esta trabajando. Bueno esa era la pregunta que quería compartir, ¿Dónde encontramos la realidad en el presente? Gracias.

Pregunta Público: Si la realidad esta en desuso, ¿podríamos hacer un símil respecto a que la verdad está en desuso y entonces los artistas se harían cargo de la verdad, de hacer emerger esa verdad?

Sergio Rojas: Claro, en la exposición la verdad se nos había "quedado abajo" con lo de la realidad. No sé, yo creo que la pregunta es muy necesaria. Pero la respuesta no sé si será tan necesaria o más bien si acaso será posible. A ver como yo lo veo... El lugar de la verdad es el juicio, la verdad no es algo que esté en algún lugar, la verdad no es una cosa, sino que la verdad se encuentra el juicio, donde yo digo algo acerca de algo: "A es B", o "A no es B", o "A sólo a veces es B", cosas así. Esa

es la verdad, entonces la verdad siempre es algo que yo puedo verificar, porque si la verdad está en el juicio, yo luego someto ese juicio a una suerte de verificación. Pues bien, yo creo que hoy más bien el trabajo de las practicas artísticas no tiene que ver con establecer juicios sobre la realidad -lo que sería en cada caso la verdad-, sino que más bien se trataría hacer emerger ese orden otro. Tengamos presente que la verdad como juicio, como aseveración, como afirmación, es algo que hoy ha entrado en una situación de "trajín" en las denominadas redes sociales. La verdad se transforma en una especie de retórica, ya se habla de la pos-verdad… incluso ayer leía un artículo sobre la pos-mentira. No es que la verdad sea algo irrelevante, sino que la verdad en nuestra existencia cotidiana tiene un peso cada vez más de carácter ético y moral, antes que epistemológico. Por supuesto que esto en las redes sociales como que da un poco lo mismo. Se pueden decir "las verdades más tremendas" y da lo mismo porque la realidad sigue su curso, también se dicen las mentiras más tremendas, en fin, allí a verdad se transforma en algo intrascendente. Hay una especie de disociación entre el régimen del lenguaje como "habladurías", como diría Heidegger, y el orden de las cosas a las cuales se refieren aquellas afirmaciones.



"Funa" de Bernardo Oyarzún, 21 de marzo al 18 de junio, 2017 / Museo de la Memoria.

P: Hola, quería hacer una reflexión, aunque la pregunta no la tengo muy clara, a ver si sale mientras pienso en voz alta, para el profesor Rojas y para Diego. Estaba recordando una obra de Enrique Matthey, hace unos años atrás, que también tuvo que ver con la intervención de unos monumentos. Me acuerdo que yo la mostré en clases hace un par de años, a través de unos videos que circulaban en internet, reportajes que había hecho TVN sobre el tema, y recuerdo que uno de los temas que más le hacía ruido a la gente, cuando le preguntaban sobre su percepción de la obra, era la cantidad de dinero que el artista había recibido para hacer esa intervención. Entonces me parece muy interesante lo que decía el profesor con respecto a como pareciera que la realidad se nos escapara. Como que la realidad estuviera fuera de nosotros, y pareciera ser que la realidad del arte contemporáneo efectivamente estuviese como fuera, como que estuviera en otra escala. Entonces pienso, por una parte, en lo que usted dijo acerca de que para entender el arte contemporáneo hay que ver más arte contemporáneo. Pero también tengo la siguiente pregunta: ¿solamente a través del hecho de ver más arte contemporáneo, solamente a través de ese ejercicio, se puede producir efectivamente un contacto entre esa otra realidad que está en otra escala y el espectador, transeúnte, ciudadano que en el fondo siente que eso es algo que realmente no tiene mella, no le produce contacto alguno? Entonces bueno, un poco para los dos la pregunta, para ti como artista, para ti como pensador. ¿Cómo ven dónde se produciría esa intersección?

SR: El tema de los monumentos yo creo que toca un punto muy importante y es un tema muy arriesgado también. Uno quisiera abordar desde una perspectiva, diríamos crítica, esa suerte de consagración de la historia que vemos en los monumentos… porque la existencia de esos monumentos implica una determinada concepción de la historia en el sentido de que la historia es algo que hacen los seres humanos. Pero, claro está, no cualquier ser humano, sino que “los grandes”. Entonces esos monumentos son en cada caso un monumento a la voluntad humana, un monumento al poder, etc. Bueno, todo eso ha entrado desde hace ya un tiempo en crisis y hoy día, desde una perspectiva critica, lo que se plantea justamente es

el cuestionamiento a esa visión de la historia. El otro día un tesista de doctorado me hacía el siguiente comentario. Me decía que conversaba con alguien justamente acerca de este tema, de cómo la historia ha sido articulada desde el poder, incluso respecto a situaciones a veces coyunturales, y desde allí se ha resuelto una mirada mas bien consagratoria de la historia. Detrás de lo que el tesista conversaba con su interlocutor había cinco años de investigación, pero, según me contaba, recibía por respuesta un “sí, obvio”. Es decir, al parecer estaban de acuerdo, pero en cierto sentido estaban en dos realidades totalmente distintas, porque el doctorando había llegado a ese punto después de una larga investigación, trabajando sobre archivos y monumentos muy concretos, y la otra persona que no había investigado nada le decía “Sí, obvio”. Por qué? De donde venía ese “ Sí, obvio”?. Bueno eso es también una seña de lo que yo llamaría el clima neoliberal. El clima neoliberal despacha la historia. Es un curioso e incómodo aliado del “pensamiento crítico”. El pensamiento neoliberal sería el primero en decir: “sí, olvidémonos de la historia, lo que hay es presente y construcción de futuro”. Y entonces da lo mismo lo que cada uno quiera creen en su fuero interno. En esa perspectiva retomo algo del comentario anterior. O sea, hay algo así como una recuperación del monumento, una recuperación de la gran historia mas allá de lo que seria simplemente la vuelta de tuerca que está triturando la gran historia en un saber cínico de que: lo grande no existe, lo humano ya no hace sentido, la historia no tiene sentido, etc. Todo este escepticismo cínico y pre-reflexivo está en el clima, y entonces me interesa el arte que no se suma simplemente con una vuelta de tuerca en ese descreimiento que ya está en marcha. Por ejemplo, lo que expuso Bernardo Oyarzún en el Museo de la Memoria. No se si han visto la obra “Funa”. Lo que hay allí no es un cuestionamiento a la gran historia, lo que hay es más bien una recuperación de la violenta figura la “gran historia” porque es una historia que está llena de muertos. El apresurado olvido de la gran historia, con monumentos y todo, es el olvido de eso también. Por lo tanto, creo en ese sentido que el trabajo reflexivo del arte respecto a los monumentos y a la gran historia no consiste en restarles peso, en alivianar la historia y olvidarla. Porque eso ya está sucediendo.



YouTube
Buscar
1964 IBM 029 Keypunch Card Punching Demonstration
CuriousMarc
Suscribirse
44.441 visualizaciones
Siguiente



Mesa II

Mónica Bate | Introducción
Karla Brunet | *Diego Gómez-Venegas* | *Valeria Radrigán*

No tener nada debajo de los pies

Mónica Bate V.

La pregunta acerca de cómo comprendemos, experimentamos y codificamos nuestra realidad, es un tópico que se vuelve cada vez más pertinente a medida que se desarrollan nuevas tecnologías y somos mediados por ellas.

El tipo de tecnología con la que convivimos hoy, ya no es aquella que era diseñada para cumplir una tarea específica, sino que con el advenimiento de las tecnologías electrónico-digitales, los dispositivos se volvieron multi-tarea (*multitasking*). Esta capacidad, o bien cualidad, trajo consigo cambios de paradigmas en cuanto a cómo nos relacionamos entre nosotros, cómo nos relacionamos con las máquinas y hasta qué punto somos mediados por ellas.

Ante este tipo de tecnologías (computadores personales y *smartphones* conectados a una red global), el acceso a la información es virtualmente infinita; tanto, que tiende a desbordarnos. Por otra parte hay cada vez más evidencias de sus posibilidades de servirnos como extensión de nuestros sentidos, volvernos biónicos e incluso ubicuos.

Al parecer este acceso a la información y a estas máquinas que pueden ser todo lo que uno quiera que sean por operar como máquinas miméticas, han facilitado que las distintas disciplinas académicas busquen el cruce de saberes, no sólo para ver lo que se hace del otro lado, sino que apuntando a la hibridación discipilinar, o si se quiere, en pos de la aparición de nuevas disciplinas que no pueden ubicarse en ninguno de los nichos que le dieron origen.

En el contexto del arte y nuevos medios, también llamado arte, ciencia y tecnología, artes mediales, entre otras denominaciones, esto se da de manera

tácita. Se podría decir que cualquier descripción acertada del arte y nuevos medios, debe contener la palabra intersección, transdisciplina, interdisciplina, vinculación o colaboración, entre otras. Entonces, es inherente a éste el no quedarse fijo en una sola identidad, así como tampoco fijar sus posibles contenidos y tecnologías, ni desde qué tipo de institucionalidad (o no-institucionalidad) opera.

Entender el mundo desde las últimas tecnologías puede parecer un reduccionismo ofensivo. Quizás sí lo sea. Pero quizás también, sea una de las maneras de poder adaptarnos a las modificaciones que hemos provocado en la manera de relacionarnos no sólo con el entorno, sino que también con nosotros mismos, nuestra historia y en buenas cuentas, con nuestros modelos de mundo y noción de realidad.

Se puede prever que a futuro esta relación con el mundo a partir de estas tecnologías, se intensificará en cuanto al nivel de mediación. Podemos también pensar que en una respuesta desesperada al exceso de mediación, nos volquemos hacia lo que nombramos como 'lo natural'. Se puede además especular que un vuelco hacia la contemplación, la introspección, incluso el misticismo, pueda aparecer como otra respuesta para lograr zafar de la temida alienación total ante los caudales de información y mediación a la que nos exponemos, dado nuestro encantamiento por estas máquinas o lo que a través de ellas sabemos y percibimos.

Independientemente de cuál sea la visión particular con respecto a las tecnologías electrónico-digitales y de comunicación, es siempre necesario el poder propiciar situaciones en donde se puedan reunir diferentes miradas en torno a este tópico que es de amplio alcance.

En las ponencias de la segunda mesa de Intersecta del Simposio de Artes Mediales, se encuentran tres exponentes que a partir de sus temas de estudio, se vinculan en la idea de cómo abordar el ser, el entorno y la mediatización

a partir de sus propios focos que son el estudio de la arqueología de medios en el caso de Diego Gómez; el cuerpo, la teoría *cyborg* y la performance en Valeria Radrigán; y finalmente el conocimiento desde la experiencia y la recolección de datos en el caso de Karla Brunet.

El levantamiento de preguntas y observaciones que tienen que ver con tópicos, a primera vista distantes, son los que se van acercando a partir del acto de verbalizar en una misma mesa.

¿Qué tiene que ver el mar con la central de observaciones de los estados de producción industrial del Chile de los años 70 con la experiencia de un núcleo de investigación que va mar adentro en una residencia artística a bordo de un barco; y el reconocimiento del cuerpo en el contexto de un mundo hipermediatizado por dispositivos de información?.

La discretización de lo continuo y la generación de imaginarios particulares a partir de un sistema simbólico, llevado a un caso concreto de trabajo con datos como es el del proyecto *Synco* y más exactamente su software *Cyberstride*, que usaba cintas de papel o tarjetas perforadas como soporte para el input/output del hardware, es lo que Diego Gómez presenta para esta mesa.

La reflexión acerca del cuerpo desde lo performático y la cibernética son los tópicos que presenta Valeria Radrigán en tres de sus libros: Corpus Frontera, Extremos del Volumen y Pensar los Cuerpos. Cada uno aborda el habitar o más exactamente el ser un cuerpo y el hacerse consciente de esto desde distintas herramientas críticas por medio de las que ha realizado investigación: teoría de la performance, la teoría *cyborg* y la filosofía de la tecnología.

Como investigadora, cuestiona también la hegemonía de la academia como teniente de lo aceptado; y abraza la idea de contaminar la oficialidad a partir de lo transdisciplinar en su sentido más amplio.

El poder intersectar miradas, disciplinas o áreas que parecen distantes en un momento, hace que estas se acerquen, dialoguen y se fundan, haciendo aparecer lo nuevo. La idea de las metodologías en la investigación, el acceso y procesamiento del conocimiento aparece de manera recurrente en las tres ponencias.

Karla Brunet, en un linde evidente, con lo comentado por Valeria Radrigán, plantea la idea de conocer y comprender el entorno a partir de la experiencia. El estar abierto y dispuesto, aparecen como actitudes de vital importancia para evolucionar en la comprensión no sólo cognitiva, sino que vivencial de lo que nos rodea.

Invitar a un grupo de artistas a navegar en un barco, como parte de la metodología de un núcleo de investigación en arte y ecología es un acto político en el contexto académico. En su ponencia, la propuesta de intersección aparece en la idea de reunir arte, cartografía y mar en una idea de *land art*, que acá se vuelve "sea-art" al cambiar el soporte.

El título de esta introducción, está inspirado en un comentario recibido por Karla de parte de uno de los participantes que no sabía nadar durante su residencia artística en el mar:

"¡qué loco no sentir nada debajo de los pies!".

La idea de estar en ingravidez o de no estar apoyado en terreno firme y conocido es parte de la experiencia que trae consigo trabajar en las intersecciones y que finalmente se asocia a la generación de conocimiento y creación desde lo explorativo, así como también desde el encuentro e hibridación con lo otro.

Mapa, Arte y Mar
Experiencias con estética ambiental

Karla Brunet

Tomando como base el tema del Seminario de Artes Mediales –Intersecta–, decidí hablar de la intersección entre arte, mapa y mar. Hace unos 15 años que trabajo con la temática de la naturaleza y medio ambiente en el arte, enfocada especialmente en el mar. Aquí traigo una selección de proyectos de cartografías experimentales, mapas, que cuentan una narrativa para finalizar con proyectos que he desarrollado en el grupo Ecoarte, el cual coordino en la Universidad Federal de Bahía, Brasil.

Con la popularidad del GPS en los móviles y las App de mapas como Google Maps, cada vez más los datos geográficos están insertos en nuestras vidas. La dirección de un restaurante, la foto de un cumpleaños, los locales de interés en una ciudad visitada, todos tienen datos geo localizados. Ya nos olvidamos de buscar referencias por el camino para saber volver, ahora es solo mirar al móvil y olvidar el entorno. Los mapas son tan precisos que nos hacen recordar el texto "Del Rigor en la Ciencia" citado por Jorge Luis Borges en "Historia universal de la infamia". Hoy en día, casi todo tiene las coordenadas del GPS. Por lo tanto, es función del arte buscar nuevas formas de representación y producción del espacio. Nuevas narrativas geográficas que nos cuentan un poco del espacio.

> **Del Rigor en la Ciencia**
>
> *En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, estos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él.*

Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Siguientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los Inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas. Suárez Miranda, Viajes de Varones Prudentes, Libro Cuarto, Cap. XLV, Lérida, 1658.

Jorge Luis Borges, 1954

Los mapas son un instrumento de poder sobre un territorio. Algunas veces son creados a partir de una disputa. Otras veces, son formas de delimitar el sentido de pertenencia o poder desconocido de un lugar.

Katharine Harmon en su libro "You Are Here–Personal Geographies And Other Maps Of The Imagination" habla de nuestro deseo intrínseco de mapear. Queremos saber donde estamos, cómo estamos, cómo nos movemos. La geografía en el siglo XXI se tornó en una experiencia individual, una geografía personal. Al mismo tiempo, Trevor Paglen nos habla de una geografía experimental basada en nuestra experiencia del espacio, que va allá de la crítica y reflexión del lugar. Es una geografía basada en la práctica, en crear nuevos espacios, nuevas formas de ser.

Alexis Bhagat & Lize Mogel en su "An Atlas of Radical Cartography" nos presenta diversas obras de Contra-cartografía, Cartografía crítica, Cartografía radical, Cartografía táctica. Estas son formas de reivindicar derechos y poderes a través de la cartografía. En fin, los mapas incorporan o producen relaciones de poder.

... that if the map is an instrument of power, then that power is available to whoever wields it. The map is as available as a tool for liberation as much as for exploration.

Alexis Bhagat & Lize Mogel 2008:7.

1. Cartografías Experimentales

En los años 60, el artista John Baldessari (1969) produjo el proyecto "The California Map Project" donde creo letras –de tamaño entre 30 cm. y 30 m.– en el paisaje. Como en el mapa, Baldessari fue hasta el lugar donde en su mapa estaba escrito la letra C (de California) y escribió con piedras la "C". Después, donde estaba la letra "A", escribió la "A" y así consecutivamente. Al final, creo una versión física de la palabra California del mapa representada en el paisaje.

En la primera década del siglo XXI, Aram Bartholl, creó el proyecto MAP[1] (2006/2009), que recuerda un poco el trabajo de Baldesari pero en la versión del mapa *online*. Aram construyó físicamente las gotas del mapa de Google. Hizo una gotas rosadas de 6 m. de altura y las puso en el espacio urbano.

También trabajando con la representación física de los mapas y los datos virtuales, en 2002, Jeremy Wood ha creado el *The World's biggest 'IF'*. El artista viajó por cuatro lugares en Inglaterra que empiezan con las letras "IF" – Iffley en Oxfordshire, Iford en East Sussex, Ifield y Ifold en West Sussex. Al hacer el trayecto en coche, Jeremy ha dibujado con su track de *gps* la palabra IF. Es una forma de dibujar con GPS, el *GPS Drawing*[2].

Figura 1. The World's biggest 'IF' by Jeremy Wood.
Fuente: http://www.gpsdrawing.com/gallery/land/if.htm



[1] Url del proyecto: http://www.datenform.de/mapeng.html
[2] Jeremy Wood website http://www.gpsdrawing.com/

Otro ejemplo de mapa que cuenta una narrativa es el proyecto “Im Land der Untertassen Ufosichtungen in Deutschland von 1945-2016” (En la tierra de los Avistamientos de Ovnis en Alemania, desde 1945-2016) [3], desarrollado por Alsino Skowronnek y Hans Hack. Este es un mapa *online* que presenta los lugares en que fueron avistados ovinis en Alemania. El mapa enseña que entre1945 y 2016, se avistó un total de casi 9.700 ovnis en Alemania. Solo en 2014 hubo 580 casos, lo que corresponde a una media de 11 avistamientos por semana. En el mapa se pueden navegar por Avistamientos, Ciudades, Los centros, El fenómeno, Los eventos, El *Kong-Ming* y *Data Explorer*. Cada sesión cuenta la historia del avistamiento de platillos voladores de un punto de vista. En la sesión Eventos, por ejemplo, enseñan que casi el 90% de los avistamientos de OVNIS se pueden atribuir a fenómenos explicables como fenómenos celestes como meteoritos o lanzamiento/ retorno de cohete. Otro punto destacado es que se visualizó más OVNIS a partir de 2008 cuando se popularizo el teléfonos móvil con cámara, creando una rápida documentación y transmisión de informes sobre lo ocurrido.

Otro forma de visualización de un mapa propuesto por Hans Hack es *Sorted Cities* [4]. En el proyecto, Hack ha creado una colección de carteles de los edificios de diversas ciudades. Es una nueva forma de visualizar las construcciones de un lugar. Los dibujos de los edificios sacados del *OpenStreetMap* crean una nueva narrativa del lugar. La herramienta usada para da captura del mapeo de los edificios de una determinada área fue creada por Hack y está disponible online[5] para que cada uno pueda crear un cartel con los edificios de su barrio.

1.1. Cartografía experimental | Santiago, el centro

Como forma de práctica de mapeo, en el Seminario de Artes Mediales, he dictado el Taller de Cartografía Experimental donde los participantes crearon un mapa audiovisual del centro de Santiago. Después de un

[3] Url del proyecto http://ufoland.info/
[4] Sorted Cities URL http://hanshack.com/sorted-cities/
[5] Tool URL http://hanshack.com/sorted-cities/tool/index.html

brainstorm sobre lo que nos gustaría para crear un mapa y teniendo en vista el tiempo de desarrollo que teníamos, dos tardes, optamos por hacer un mapa del centro de la ciudad a partir de un levantamiento de las galerías (algo típico de Santiago), formas de *street art*, las cámaras de vigilancia, el río y sus usos, y las pequeñas plazas en las esquinas del centro. El resultado fue un mapa interactivo colaborativo creado con *StoryMapJs*. Un collage de 53 nodos de videos, fotos y sonidos del centro, realizado y editado por los participantes del taller. En la primera tarde salimos a la calle para colectar material para el mapa, en la segunda tarde editamos el material y creamos el mapa. La portada del mapa interactivo, presenta un mapa de los dibujos de *tracks* GPX por donde los tres grupos caminaron para levantar el material. Las líneas son los *tracks* del GPS y el mapa fue creado usando *Umap* y *OpenStreetMaps*. La navegación puede ser linear siguiendo las flechas o aleatoria haciendo *click* en los puntos del mapa. El mapa fue titulado "Santiago, el centro" se puede acceder en https://uploads.knightlab.com/storymapjs/02ed3edf9c42cec149b170779ee13051/santiago-el-centro/index.html.

Figura 2. Print screen de la portada del mapa.



2. Estética ambiental y experiencias en el mar

Allen Carlson (2000), en su libro "La estética y el medio ambiente: la apreciación de la naturaleza, el arte y la arquitectura", habla sobre las formas de involucrarse con la naturaleza. Afirma que una apreciación estética de la naturaleza involucra mucho más que una simple contemplación pasiva, que es esencial un compromiso activo, cognitivo y emocional. (Carlson, 2000: 194). Mi relación con el mar es esto, un compromiso activo, tanto en la forma de sentir, percibir y pensar el mar. Es placer en los buceos, la vela, el remo, como también, responsabilidad con el ecosistema marino.

> *Viewing the environment as a seamless unit of organisms, perceptions, and places, the engagement model beckons us to immerse ourselves in our natural environment in an attempt to obliterate traditional dichotomies such as subject and object, and ultimately to reduce to a small degree as possible the distance between ourselves and nature. In short, aesthetic experience is taken to involve a total immersion of the appreciator in the object of appreciation*.
>
> Allen Carlson, 2002:6.

2.1. *ThalassoGlitch – data bending* de fotos submarinas

El cambio climático, la contaminación, los derramamientos de petróleo, la basura, los desechos químicos y la sobrepesca causan desequilibrio en el mar. Otro factor que interfiere en los mares es la contaminación acústica. El océano, una vez llamado "El mundo silencioso" por Jacques Cousteau, hoy en día es ruidoso. Las ondas de sonido de los barcos, dispositivos de sonar, exploración de petróleo/gas y minería perturban la vida marina y el ecosistema. Algunos estudios muestran que esta contaminación acústica es especialmente peligrosa para las ballenas, delfines y los leones marinos. Esta inquietud me llevó a hacer *ThalassoGlitch*, donde utilicé software de edición de sonido para intervenir fotos submarinas. El resultado es un conjunto de imágenes interrumpidas, alteradas, rotas o incluso dañadas por esta manipulación de efectos de sonido. Es una mezcla de lo bello y lo feo, la naturaleza y lo construido, lo romántico y lo realista, el flujo y lo estático. Finalmente, es mi reinvención de la imagen oceánica contemporánea.

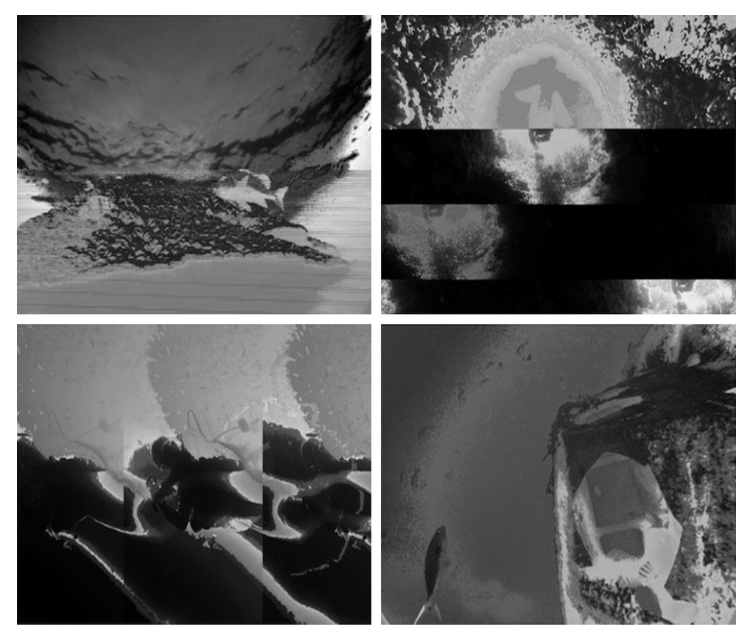


Figura 3. Imágenes de ThalassoGlitch

ThalassoGlitch es una selección de imágenes *glitch* de los mares, en su mayoría fotos submarinas. Es una mezcla de interferencia de naturaleza, agua y ruido. Las imágenes defectuosas se crearon al trabajar con archivos de imágenes en bruto (*raw*) en el software de edición de audio. Los datos brutos de imágenes o sonido se pueden manipular de diferentes maneras. Aquí elegí interferir las imágenes usando la metáfora del sonido, la resonancia de la máquina interpuesta en la naturaleza. Importé datos de imágenes (*raw*) en el software de Audacity y trabajé en ellas como si las imagenes fueran audios. Apliqué diferentes efectos sobre ellos, como eco, repetición, phaser, tono, inversión, velocidad, perfil, eliminación de ruido, amplificación, inversión, ecualizador, nivelador, eliminación de *clics*, *BassBoost* y normalización. Después, las exporté como datos (*raw*) y volví a abrirlas en el software de imagen para volver a exportarlos como archivos jpg. El proceso exigió muchos pasos hacia adelante y hacia atrás entre los diferentes programas (audio y fotografía) para lograr la estética deseada.

El conjunto resultante de imágenes muestra un mar en descomposición y adulterado, una presentación de diapositivas de archivos corruptos para proyectar. Este proyecto fue presentado en un formato de video en la Vancouver Art Gallery, durante el Festival ISEA en agosto de 2015.

2.2. Ma:res – Mapeamento artístico: rota do entorno de Salvador

Como Katharine Harmon (2004) dijo: "Siento que los humanos tienen ganas de mapas", los mapas no son solo una herramienta para llegar de un lugar a otro, sino que pueden ser un instrumento para motivar nuestra imaginación, nuestra fantasía, un camino para viajar en el tiempo y el espacio, mapas híbridos: científicos, narrativos y subjetivos. Podría ser un instrumento para la gestión comunitaria y al mismo tiempo, un instrumento para soñar.

El proyecto *Ma:res* (www.mares.ecoarte.info), desarrollado por el grupo Ecoarte en 2011, es un mapeo artístico del entorno marítimo de Salvador de Bahía, la ciudad donde vivimos. Es un mapa conceptual del mar, su imaginario, su simbología y su impacto en la vida de los habitantes de la ciudad. *Ma:res* habla sobre la forma en que este mar es visto y sentido, su espiritualidad, su fuerza, su impacto. Como resultado del trabajo de tres años con arte, tecnología y el mar, *Ma:res* está inserto en el contexto de las Geografías del Mar (www.geomar.ecoarte.info), un proyecto a partir del cual hicimos diversas video-instalaciones, instalaciones interactivas y video mapping.

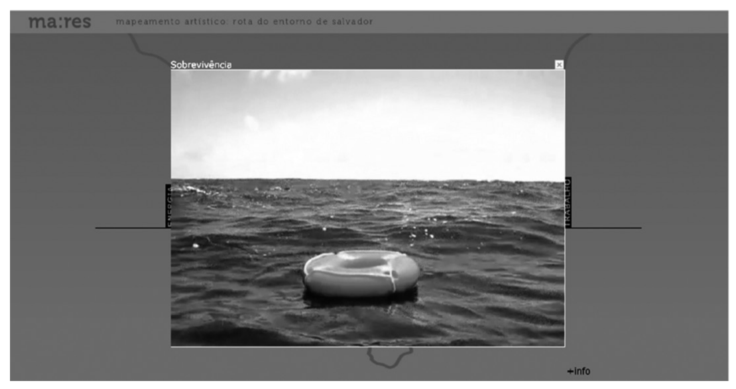


Figura 4. Print Screen del web de *Ma:res* www.mares.ecoarte.info

En *Ma:res*, cartografía artística del mar del entorno de Salvador, optamos por no trabajar con el mapa como una representación física/geográfica del espacio, sino a través de un mapa conceptual, donde navegamos en lo imaginario de lo que es este espacio, en cómo las personas usan este mar y lo que representa para cada uno. Al navegar por el *Ma:res*, navegamos por un mar de palabras, sentido, percibido y muchas veces olvidado en el día a día de la ciudad. Nuestro proyecto intenta, de esta forma, rescatar los sentimientos de percepción del mar, tanto para quien vive en Salvador como para aquellos que jamás estuvieron ahí.

2.3. Proyecto Velejar: arte y experiencia en el mar

Nuestros proyectos del Ecoarte se basan en experiencias, y estas experiencias conducen a una estética ambiental. Para Jorge Larrosa Bondia (2002), hoy en día la experiencia es rara. En primer lugar, es porque hay una gran cantidad de información. Y al ser una experiencia "lo que nos sucede", la información no es experiencia. En segundo lugar, hay un exceso de opinión. En nuestra sociedad, impulsada por las redes sociales, las opiniones importan más que las experiencias. En tercer lugar, la experiencia es rara porque carecemos de tiempo. Nuestras vidas están tan ocupadas, todo tiene que ser rápido, nos falta silencio y memoria. En cuarto lugar, tenemos un exceso de trabajo, siempre estamos activos tratando de terminar un trabajo y no tenemos tiempo para realmente caer en "lo que nos sucede". La experiencia se basa en ser pasivo, abierto y estar disponible (Bondia, 2002: 19). El proyecto Velejar tiene la experiencia como objetivo principal. A diferencia del conocimiento que es común a todos, la experiencia es única, cada uno tiene lo suyo, es impracticable para repetirse (Bondia, 2002: 27).

A finales de octubre de 2016, un grupo de artistas y estudiantes de arte realizaron un viaje en velero con el objetivo de sentir el mar de la bahía que rodea su ciudad. Este proyecto se llamó "Velejar: arte y experiencia en el mar". La ciudad era Salvador, en Bahía, la primera ciudad capital de Brasil. El bote era un velero de 17 toneladas y 44 pies, un modelo Bruce Roberts 434, con un queche (dos mástiles) y una timonera. El grupo era

interdisciplinario, estudiantes y artistas de diferentes orígenes y edades. Junto con Roberto Fabiano, el capitán del barco, dirigí esta residencia de arte en el mar. Nuestro principal objetivo era sentir el mar, sentirlo, observarlo, percibirlo de otra manera, reconocerlo, estar consciente de sí, comprenderlo, apreciarlo y realizarlo. Y después de eso, crear piezas de arte basadas en esta experiencia.

> *Place for me is the locus of desire. Places have influenced my life as much as, perhaps more than, people. I fall for (or into) places faster and less conditionally than I do for people* (Lippard, 1997: 4).

Teniendo esta cita de Lippard para el día en el mar, nuestro objetivo era ir por la Baia de Todos Los Santos (bahía donde hemos navegado). Tengo una gran pasión por los mares y la bahia que rodea mi ciudad.

Eramos un grupo de doce artistas y la gran mayoría nunca había estado en un velero. La experiencia comenzó antes del abordaje, cuando planeamos el viaje. Beto Fabiano nos mostró las posibles rutas, el pronóstico del viento, las corrientes, el pronóstico del tiempo, la carta náutica y la topografía de la bahía. Los dos días de planificación fueron una forma de comenzar a entender el ambiente que íbamos a enfrentar. Esta información científica nos ayudó a apreciar mejor la naturaleza (Carlson, 2000).

Durante la experiencia en el mar, pudimos sentir el viento en la vela, cómo se mueve la embarcación y cómo fondear. Nos detuvimos en una isla diferente y fuimos a nadar al mar. A bordo, me di cuenta de que cuatro de las artistas no sabían nadar. Llevé a cada una de ellas al agua. Su experiencia del mar fue original. Dijeron que era una sensación extraña no tener nada debajo de sus pies. Fue una declaración increíble. Para una buceadora como yo, fue sorprendente escuchar que alguien que vive en una ciudad costera nunca había estado flotando en el mar. Fue un ejemplo perfecto de una experiencia descrita por Bondia (2002).[6]

[6] Url: http://velejar.ecoarte.info/

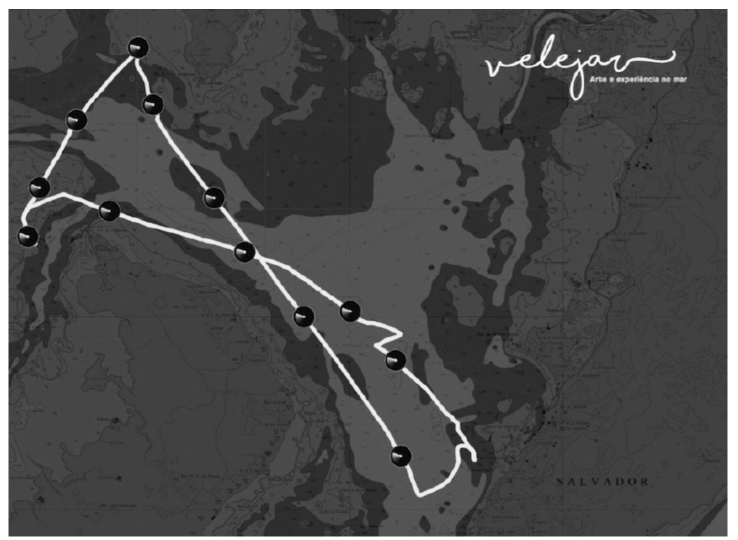


Figura 5. Print Screen del web de Velejar – www.velejar.ecoarte.info

El resultado fue un mapa web, una exposición online, de doce piezas resultante de esta práctica. Hubo videos, fotografías, textos, dibujos, performances, *glitch*, danza, land art, performance audiovisual y código animado. Todos tuvieron una experiencia diferente ese día, y esos se traducen en sus piezas resultantes.

2.4. Sensorium: do mar para o rio

Igualmente, Carlson considera que el conocimiento científico es obligatorio para la apreciación de la naturaleza. Para el autor, un crítico de arte es capaz de apreciar el arte mientras que un ecologista está mejor equipado para apreciar la naturaleza. La ciencia es una herramienta mejor para la estética ambiental que el arte (Carlson, 2000: 50).

Sin embargo, en el grupo Ecoarte usamos el arte para apreciar la naturaleza. Al mismo tiempo, en cada proyecto participamos en el conocimiento cognitivo del entorno para poder apreciarlo mejor. Mezclamos arte y ciencia para crear un compromiso más profundo.

De esta preocupación, surgió el proyecto "Sensorium: del mar para el rio". El término *Sensorium* (JONES, 2006 y BOLT, 2007) viene del latín, de sensorial. Aquí usamos la práctica artística como un aparato sensorial para medir, sentir e interpretar el medio ambiente. La idea de sensores en la captación de datos y en la asimilación del espacio a ser trabajado se suma a la forma en que el artista percibe y siente este lugar y al mismo tiempo el modo en que el espectador del arte siente el ambiente recreado.

Sensorium es un proyecto de investigación e innovación tecnológica que se propuso a trabajar con tres grandes ejes de acción: tecnológico, ambiental y de creación artística. En el eje tecnológico creamos un dispositivo con hardware y software libre, lenguaje de programación abierta, sensores y GPS. Fue una forma de trabajar con datos científicos captados de la naturaleza, usamos la ciencia ciudadana para crear nuestra propias herramientas. En el eje ambiental trabajamos con nociones de lugar y espacio, creando formas de percibir el medio ambiente. Dentro de los aspectos ambientales nuestro foco estaba en las cuestiones relativas al agua, sus usos, características y sensaciones. En el tercer eje, el de la creación artística, desarrollamos las cuestiones estéticas de la experimentación, creando doce obras de arte que fueron exhibidas en una exposición del proyecto en el MAM Bahia (Museo de Arte Moderno). En este eje, también, hicimos talleres y acciones de intervención urbana en las comunidades de jóvenes en Salvador y Cachoeira.

Resumiendo, las inmersiones en la naturaleza, el arte y la apreciación ambiental son formas de acción artística que desarrollo de manera individual o colectiva en el grupo Ecoarte. Los resultados de estas prácticas son mapas, instalaciones interactivas, video arte, performances audiovisuales. En general, todas estas experiencias resultan en una forma de pensar y crear nuevos espacios de percepción del medio ambiente.

Referencias:

BOLT, Barbara. 2007. *Sensorium : Aesthetics, Art, Life*. Newcastle, U.K.: Cambridge Scholars Pub.

BONDIA, Jorge Larrosa. 2002. “Notas Sobre a Experiência E O Saber de Experiência.” *Revista Brasileira de Educação* 41 (19): 20–28.

BORGES, Jorge Luis. 1954. *Historia Universal de La Infamia*. Buenos Aires: Emece Editores.

CARLSON, Allen. 2002. *Aesthetics and the Environment: The Appreciation of Nature, Art and Architecture*. London, New York: Routledge.
Harmon, Katharine A. 2004. *You Are Here : Personal Geographies and Other Maps of the Imagination*. 1st ed. New York: Princeton Architectural Press.

JONES, Caroline A, and Bill Arning. 2006. *Sensorium : Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. 1st MIT Pr. Cambridge, Mass.: MIT Press : The MIT List Visual Arts Center.

LIPPARD, Lucy R. 1997. *The Lure of the Local: Senses of Place in a Multicentered Society*. New York: The New Press. https://books.google.com.br/books/about/The_Lure_of_the_Local.html?id=58exQgAACAAJ&pgis=1.

MOGEL, Lize, and Alexis Bhagat. 2008. “An Atlas of Radical Cartography.” Los Angeles, CA: *Journal of Aesthetics & Protest Press*.

PAGLEN, Trevor. 2008. “Experimental Geography: From Cultural Production to the Production of Space.” In *Experimental Geography*, edited by Nato Thompson. New York: Melville House; Independent Curators International.

Apuntes para una arqueología sobre aspectos no-visuales de *Cybersyn*

Diego Gómez-Venegas

Como seguramente los lectores conocen, *Cybersyn* fue un proyecto de redes telecomunicacionales y monitoreo para la gestión económica realizado en Chile –aunque de manera inconclusa– entre los años 1971 y 1973, bajo el gobierno del presidente Salvador Allende. Su alto grado de innovación en asuntos científicos, tecnológicos y socio-económicos, así como en aspectos relacionados al diseño de sus interfaces, han puesto a *Cybersyn* por años en el foco de atención de artistas, diseñadores, ingenieros e historiadores de la tecnología. Sin embargo, a pesar de tal entusiasmo, son muy pocas las investigaciones sistemáticas que se han desarrollado a partir de dicho caso. Una excepción, sin lugar a dudas, la constituye el trabajo de la historiadora de la tecnología, la estadounidense Eden Medina, quien dedicó su tesis doctoral y una serie de publicaciones[1] a cubrir el tema –particularmente desde una perspectiva historiográfica y de análisis socio-técnico. Por el lado del arte, el colectivo *or_am* –formado por Enrique Rivera y Catalina Ossa– realizó, ya a partir del año 2006, una indagación que recopiló documentación y creó un repositorio sobre el proyecto[2]. Desde ahí, y en colaboración con *or_am*, el artista Ariel Bustamante llevó a cabo el 2007 un "spin-off" de tal iniciativa, construyendo dos réplicas de las sillas interactivas de *Cybersyn* –hasta ahora el objeto más icónico del proyecto–, ubicando una de ellas en el *Centro Cultural Palacio de la Moneda* en Santiago de Chile, y la otra, en el *Zentrum für Kunst un Medientechnologie* en Karlsruhe, Alemania. Ellas podían, según ha explicado el artista, "comunicarse" entre sí, a través un sistema sencillo de composición lumínica y síntesis sonora[3].

[1] Cf. Eden Medina, *Revolucionarios cibernéticos: tecnología y política en el Chile de Salvador Allende* (Santiago: LOM, 2013).
[2] Cf. Enrique Rivera et al., "Multinode Metagame / CyberSyn", recuperado el 10 de octubre de 2017, http://www.cybersyn.cl/
[3] Cf. Ariel Bustamante, "Cybersyn, Exhibited at ZKM.de, Germany", recuperado el 10 de octubre de 2017, https://vimeo.com/13980242

Con todo, me parece que para el caso de la investigación de Medina, el foco ha estado principalmente en las asociaciones políticas que rodearon, permitieron y luego bloquearon el desarrollo de *Cybersyn* en tanto tecnología del "sur global", mientras que por el lado del arte, el proyecto ha sido abordado desde una perspectiva eminentemente exploratoria: por un lado, intentando esbozar –pero sin terminar de definir– el potencial que la implementación de las teorías cibernéticas de Stafford Beer, en tanto que innovación socio-científica, pudo haber significado para el país[4], o bien, por otro lado, en las condiciones tecno-estéticas que es posible levantar desde la así llamada *Opsroom*[5]. Sin embargo, más allá de estas exploraciones, en mi opinión, poco se ha avanzado en la caracterización de la mencionada innovación socio-científica, y algo similar ocurre sobre la problematización de los aspectos tecno-estéticos que el proyecto ofrece. Puesto de otro modo, aún queda por definir, primeramente, qué clases y qué categorías de pensamientos científicos fueron convocados para el desarrollo de *Cybersyn*, y cómo –con atención a sus genealogías– éstos impactaron o pudieron haber impactado en las formas de organización, en las redes de relación y en las composiciones de las estructuras sociales del país –más aún, queda por preguntar también acerca del alcance o potencial cultural que dicho desarrollo pudo alcanzar, con atención a las tecnologías del conocer que estuvieron en juego. En esa línea, y en segundo término, está pendiente también una elaboración más precisa y densa –ya sea desde la discusión teórico-conceptual o desde la creación misma– sobre el espacio estético, sobre la Aesthesis, que el caso en cuestión ofreció.

Hasta aquí, este diagnóstico quiere relevar, más que la falta, el amplio espacio que *Cybersyn* todavía deja para que investigadoras e investigadores provenientes de –o cercanos a– las artes mediales, desentrañen las cuestiones que aún pueden ser observadas, que quedan todavía por ser interrogadas, y que finalmente, deben ser dichas sobre uno de los desarrollos tecno-científicos más importantes para comprender el alcance de la *medialidad* en el Chile del siglo XX. Ante ello, me ha parecido que la aproximación y metodología que ofrece la arqueología de medios constituye un poderoso camino para preguntar y hablar sobre tales asuntos, pues permite fijar la

[4] Stafford Beer fue el director científico del proyecto *Cybersyn*. El británico, quien fue invitado a participar del proyecto por Fernando Flores, había desarrollado con anterioridad a su arribo a Chile, una destacada carrera como investigador y consultor en el mundo del *management* empresarial, implementando teorías cibernéticas.

[5] La sala de operaciones del proyecto *Cybersyn* tuvo por nombre *Opsroom*, y se caracterizó por contar con siete sillas giratorias las cuales llevaban, en su brazo derecho, una interfaz que permitía interactuar con pantallas ubicadas en los muros de la sala, las cuales presentaban esquemas e información visual sobre datos y flujos económicos.

atención, primero, en los modos de existencia y funcionamiento de los lenguajes técnicos que configuran un caso, para, a renglón seguido, trazar las redes discursivas y epistémicas que sostendrían a tales lenguajes, y entonces, sólo después de todo lo anterior, llegar hasta el contexto social y cultural que envuelve el caso en cuestión –dando cuenta así de cómo dicho contexto responde, en último término, a los lenguajes y redes que hasta ahí hayan podido descubrirse. Como ya notan las y los lectores, esta aproximación invita a partir desde el interior de los medios, para ir luego incluso a dimensiones más profundas y lejanas, donde el regreso a la exterioridad ocurre siempre como consecuencia y no como causa, en el entendido de que son precisamente los medios los que determinan nuestra situación [6], y no al revés.

Permítanme aquí un muy breve paréntesis. Hablar de arqueología de medios obliga a hacer ciertas aclaraciones pues el término refiere en rigor a más de una aproximación metodológica. Aunque todas ellas compartan más o menos los mismos intereses y hayan, por así decirlo, crecido en tiempos y contextos similares, éstas responden, finalmente, a tradiciones relativamente diferentes, llevándolas a concentrarse en asuntos particulares de la búsqueda arqueológica[7]. Así por ejemplo, la arqueología de medios desarrollada por Siegfried Zielinski –quizá aún la más popular en América Latina– se ha concentrado en tecnologías y discursos científicos olvidados, pasados por alto, o incluso opacados por procesos hegemónicos, invitando así –en clara referencia a Foucault– a desarrollar una lectura a contrapelo sobre la construcción del saber. Aquello lo hace poniendo en valor el lugar de actores –ya sean científicos, tecnólogos o inventores– hasta ahí marginados, y dibujando en torno a ellos, de paso, un semblante heroico[8]. Por otro lado, el trabajo arqueológico de Erkki Huhtamo se ha enfocado –descansando en el filólogo Ernst Robert Curtius– en la noción de *topos*; es decir, "una fórmula estereotípica evocada una y otra vez en distintas formas" [9], y que sería posible de encontrar a lo largo de la historia, en la articulación de la información configurada por los medios técnicos.

[6] Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford, CA: Standford University Press, 1999), xxxix.
[7] Cf. Joaquín Zerené H., "Arqueologías mediales: un diagnóstico de Jussi Parikka", Canal 1, no. 1 (2017): 90–120.
[8] Cf. Sigfried Zielinski, *Arqueología de los medios: hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica* (Bogotá: Universidad de los Andes, 2011).
[9] Erkki Huhtamo, "Dismantling the Fairy Engine: Media Archaeology as Topos Study," en *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, eds. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka (Berkeley: University of California Press, 2011), 28. [Traducción propia].

Con ello, Huhtamo parece querer señalar que los medios no son sino vehículos para las interconexiones –muchas veces encriptadas– de los entendimientos culturales primordiales, los cuales, si bien evolucionan en su viaje, responden finalmente a ordenamientos estructurales del saber. En otro extremo de este campo de aproximaciones, encontramos el trabajo de Friedrich Kittler, quien –aunque no se consideró a sí mismo un arqueólogo de medios– puede ser entendido como uno de los padres de éste método. Esto, pues su obra ha influido profundamente a gran parte de los autores que conforman el campo en cuestión[10]: lo sé, por una parte, de primera fuente, ya que fue el mismo Erkki Huhtamo quien me introdujo al pensamiento de Kittler cuando fue mi profesor, y escuché con mis propios oídos sus loas hacia él; por otro lado, lo sabemos también porque la bibliografía nos muestra que fue Kittler quien originalmente, a principios de los años 1980[11], tomó el método de Foucault para estudiar las relación entre cultura y discursos literarios primero, para expandir luego tal análisis hasta los medios técnicos. Es a este carril al que posteriormente se sumará Zielinski, al punto de tomar prestada la denominación foucaultiana "arqueología del saber", para titular su propia aproximación a este campo de estudios. Es decir, quien le da nombre a este método es Zielinski, pero quien la inaugura es Kittler[12].

Así, esta aclaración me permite avanzar hacia el argumento con el cual busco justificar por qué mi forma de estudiar el proyecto *Cybersyn*, partirá desde una perspectiva kittleriana. Como lo veo, lo interesante, particular y valioso de la propuesta de Kittler está en que a diferencia de sus colegas, él ve en las redes discursivas que los medios técnicos constituyen, una capacidad autónoma para la configuración de los saberes y los entendimientos. En otras palabras, para Kittler nuestros modos de conocer el mundo están determinados por los medios y sus "inteligencias". Esta postura radical, se distancia de las otras ramas de arqueología de medios porque toma de modo literal el llamado de Foucault a superar el humanismo, y con ello, sus perspectivas antropocéntricas[13]. Es decir, mientras Zielinski insiste en darle

[10] Cf. Claus Pias, "What's German About German Media Theory?", en Media Transatlantic: Developments in Media and Communication Studies between North American and German-speaking Europe, ed. Norm Friesen (Cham, Suiza: Springer International Publishing, 2016).
[11] Cf. Friedrich Kittler, *Discourse Networks, 1800/1900* (Stanford, CA: Standford University Press, 1992).
[12] Probablemente haya que incluir en esta fase inaugural a Friedrich Knilli. Sin embargo mi falta de estudio sobre su obra, me impiden hablar con propiedad de ello. Cf. Pias, *What's German About German Media Theory?*.
[13] Michel Foucault, *La arqueología del saber* (Buenos Aires: Siglo XXI, 2010), 24–25.

un rol central a la obra y biografía de ciertos individuos excepcionales –y a veces también marginados– y Huhtamo sigue trazando las distintas "vidas" de algunos saberes humanos fundamentales, Kittler postula que es el saber maquínico –sus sistemas de reglas, sus procesamientos simbólicos– el que hace a los humanos conocer de un modo u otro; aquí o allá, antes, ahora y después. Para ponerlo de forma irónica, y adelantándome al juicio de algún detractor, Kittler deshumaniza el análisis. Sin embargo, su perspectiva –al separarse del algunas interpretaciones sobre el pensamiento de Marx[14], y al alejarse con decisión de la línea dibujada por la Escuela de Frankfurt[15]– parece dialogar de forma consistente y adelantada, con muchos de los debates contemporáneos sobre el rol autónomo que ciertas tecnologías han alcanzado en nuestras sociedades y culturas: ejemplos de aquello giran en torno a la inteligencia artificial, al *machine learning* y las *cripto-currencies*.

Volviendo a *Cybersyn* entonces, me ha parecido especialmente interesante indagar en los lenguajes tecno-científicos que este caso pudo haber instalado, pues aquello permitiría esbozar una *tecnología del conocer* y su potencial impacto en la sociedad chilena y la(s) cultura(s) que la sostiene(n). Para ava nzar en esta línea, me haré acompañar, también, del trabajo del arqueólogo de medios Wolfgang Ernst, quien –cercano a la vertiente kittleriana– señala que el objetivo de esta perspectiva metodológica es conocer "la agencia de la[s] máquina[s]"[16]. De este modo, mi plan es –como lo anticipa el título de este texto– abordar y profundizar en aspectos no-visuales del proyecto *Cybersyn*, pues sostengo que es allí donde estuvo su capacidad de transmisión y procesamiento, y por lo mismo, su potencialidad para configurar un nuevo *Imaginario*[17] socio-técnico. Partiré por ahora, sin embargo, sólo esbozando la primera parte de aquella empresa, dibujando un acento sobre algunos de los elementos estructurales que me permitirán, en el futuro próximo, comprender los modos de funcionamiento y el potencial alcance epistémico de los lenguajes técnicos detrás del caso en cuestión. En una palabra, hablo aquí, en lo general, de dos de las cuatro partes del proyecto: su red de teletipos, denominada *Cybernet*, y su

---

[14] Cf. Ibid.

[15] Wolfgang Ernst, "'Electrified voices': Non-human Agencies of Socio-Cultural Memory", en *Memory in Motion: Archives, Technology, and the Social*, eds. I. Blom, T. Lundemo y E. Røssaak (Amsterdam: University of Amsterdam, 2016), 44.

[16] Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012), 45. [Traducción propia]

[17] Cf. Friedrich Kittler, "El mundo de lo simbólico - un mundo de las máquinas", *CANAL 1*, nº 1 (2017): 122–157.

software estadístico, llamado *Cyberstride*[18]. Sin embargo, en lo particular, me interesa aún más poner el foco en un tipo de registro material que ambas secciones del proyecto comparten: el papel.

Más allá de lo paradójico que pueda parecer, dos sectores clave de este proyecto cibernético descansaron en *tecnologías de papel*. Por una parte, la red de telex *Cybernet*, estuvo formada por un conjunto interconectado de nodos situados al interior de industrias estatales a lo largo del país, donde, precisamente, cada uno de ellos estaba constituido por una máquina de teletipos. Éstas –sin haber hecho aún el estudio arqueológico en sí–, fueron probablemente similares, dado su tiempo de fabricación y distribución, al modelo 33 desarrollado por la compañía estadounidense, *Teletype Corporation*. Dichos aparatos, en una descripción muy sucinta, tenían una estructura similar a una máquina de escribir; es decir, una caja metálica con un teclado, y una sección posterior donde, para este caso un rollo de papel, permitía imprimir en letras mayúsculas el mensaje digitado. Sin embargo, el componente más interesante para los propósitos de esta investigación –todavía en ciernes–, se encontraba al costado izquierdo de la mencionada caja: esto es, un delgado rollo de cinta de papel, que a través de un sistema de perforaciones, permitía almacenar la versión codificada de los mensajes que la máquina enviaba y recibía[19]. Por otra parte, el software llamado *Cyberstride*, residía, por así decirlo, en el nodo central de *CyberSyn*: un computador *mainframe* IBM 360/50[20] que la Empresa Nacional de Computación e Informática, ECOM, había facilitado para la ejecución del proyecto. Éste venía acompañado de un equipo periférico –para este caso probablemente uno del tipo IBM 029– cuya función era, justamente, perforar las tarjetas de papel donde se almacenaban y hacían correr los programas que el computador debía procesar[21].

Tales códigos, dichas superficies perforadas, las retículas que allí se dibujan, esconden en mi opinión, las primeras pistas para desarrollar un

[18] Medina, *Revolucionarios cibernéticos*, 148.
[19] Cf. 262LongRunner. "Teletype Model 33 ASR". Filmado [abril, 2012]. YouTube video, 3:24 min. Publicado [abril, 2012]. https://youtu.be/ObgXrIYKQjc
[20] Medina, *Revolucionarios cibernéticos*, 124.
[21] Cf. CuriousMarc. "1964 IBM 029 Keypunch Card Punching Demonstration". Filmado [septiembre, 2014]. YouTube video, 6:00 min. Publicado [septiembre, 2014]. https://youtu.be/YnnGbcM-H8c

estudio de arqueología de medios –en su vertientes kittleriana y ernstiana– que permita vislumbrar en rigor el alcance que *Cybersyn* pudo haber tenido en los modos de asociación y en los sistemas de conocimiento de la sociedad chilena. Dicho de otro modo, esbozar al fin, más allá de la especulación, el lugar que este proyecto de tecno-ciencia habría ocupado en nuestro espacio cultural en tanto que *tecnología del conocer*. Para avanzar en ello, recorreré –aunque no todavía, no en este texto, que ya comienzo a cerrar– tres espacios de indagación. Los esbozo aquí. Primero, aquel me permitirá conocer y comprender los ordenamientos de codificación de las mencionadas *máquinas de papel*; es decir, llegar hasta el lugar donde aquellas retículas perforadas sobre cintas y tarjetas de papel, convierten la información en sistemas de bits. Segundo, aquel que me permitirá comparar y conocer las interrelaciones entre tres sistemas de lenguajes; ese al interior de las máquinas, ese que hablaron y escribieron los sujetos que interactuaron con ellas, y ese que medió entre los dos anteriores. Tercero, y por último, aquel que me mostrará las genealogías de saberes y lenguajes que, en un campo extendido, se esparcen de manera excéntrica, desde las *máquinas de papel* del proyecto *Cybersyn* y los actores que las operaron; sólo así, aparecerá el lugar que tuvo en todo esto cierta algebra, alguna biología, una gramática, o cierta ciencia de la mente.

En suma, se trata de dar aquí con ello que debe llamarse *medialidad*; esto es, el espacio que señala la intersección, esa yuxtaposición, entre los lenguajes de las máquinas y la red de lenguajes que sostienen nuestros contextos culturales. Eso es al fin de cuentas lo que he querido ofrecer en esta versión 2017 del Seminario de Artes Mediales, a través de estos apuntes para investigar arqueológicamente los aspectos no-visuales de *Cybersyn*. Me parece importante este asunto, esta diferencia. Pues las artes mediales no serán capaces de comprenderse a sí mismas como tales, mientras no podemos sostener que esa intersección que buscamos, no la encontraremos en los medios y las imágenes que éstos proyectan –aquello es dominio de los estudios visuales y sus artes–, ni en los nuevos medios y su eterna y pirotécnica promesa de novedad. Tal vez valga la pena sugerir entonces que, el espacio de intersección donde buscan trabajar las artes mediales, obliga a replantearse –aunque sea retóricamente– el nombre de tal búsqueda: artes de la *medialidad*.

Bibliografía

BUSTAMANTE, Ariel. “Cybersyn, Exhibited at ZKM.de, Germany”. Vimeo. Recuperado el 10 de octubre de 2017. https://vimeo.com/13980242

CURIOUSMARC. “1964 IBM 029 Keypunch Card Punching Demonstration”. Filmado [septiembre, 2014]. YouTube video, 6:00 min. Publicado [septiembre, 2014]. https://youtu.be/YnnGbcM-H8c

ERNST, Wolfgang. “‘Electrified voices’: Non-human Agencies of Socio-Cultural Memory”. En *Memory in Motion: Archives, Technology, and the Social*, editado por Ina Blom, Trond Lundemo & Eivind Røssaak, 41-59. Amsterdam: University of Amsterdam, 2016.

ERNST, Wolfgang. *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

FOUCAULT, Michel. *La arqueología del saber*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2010.

HUHTAMO, Erkki. “Dismantling the Fairy Engine: Media Archaeology as Topos Study”. En *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications*, editado por Erkki Huhtamo & Jussi Parikka, 27-47. Berkeley: University of California Press, 2011.

KITTLER, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, CA: Standford University Press, 1999.

KITTLER, Friedrich. *Discourse Networks, 1800/1900*. Stanford, CA:Standford University Press, 1992.

KITTLER, Friedrich. “El mundo de lo simbólico - un mundo de las máquinas”. *Canal 1*, nº 1 (2017): 122-157.

MEDINA, Eden. *Revolucionarios cibernéticos: tecnología y política en el Chile de Salvador Allende*. Santiago: LOM, 2013.

PIAS, Claus. “What’s German About German Media Theory?”. En *Media Transatlantic: Developments in Media and Communication Studies between North American and German-speaking Europe*, editado por Norm Friesen, 15-27. Cham, Suiza: Springer International Publishing, 2016.

RIVERA, Enrique et al. “Multinode Metagame / CyberSyn”. Recuperado el 10 de octubre de 2017. http://www.cybersyn.cl/

ZERENÉ, Joaquín. “Arqueologías mediales: un diagnóstico de Jussi Parikka”. *Canal 1*, nº 1 (2017): 90-120.

ZIELINSKI, Sigfried. *Arqueología de los medios: hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Bogotá: Universidad de los Andes, 2011.

262LONGRUNNER. “Teletype Model 33 ASR”. Filmado [abril, 2012].YouTube video, 3:24 min. Publicado [abril, 2012]. https://youtu.be/ObgXrIYKQjc

Intersecciones

Valeria Radrigán

Mi trayectoria formativa y profesional ha transitado desde las artes escénicas hacia las artes visuales en postgrado y la filosofía de la tecnología como culminación doctoral. En este trayecto, el cuerpo ha sido el objeto de estudio principal de mis investigaciones y creaciones, y progresivamente he ido trabajando sus relaciones de transformación con la ciencia y la tecnología especialmente en el contexto cibercultural.

Por estas razones, la invitación a un encuentro con este nombre, "INTERSECTA" me resuena de un modo muy personal y profundo: entiendo las intersecciones como puntos de cruce, como caminos que se encuentran y entrelazan. Como una acción de encadenamiento, siempre en tránsito y movimiento. En mi trabajo he sistematizado estos desplazamientos bajo el nombre de **transdisciplina**, aludiendo especialmente a los puntos de contagio que se generan en la hibridación de diversas áreas del conocimiento, de la praxis y la teoría. Ello es para mí no sólo una metodología de trabajo básica y fundamental, sino que también me parece coherente y honesta con lo que ha sido mi camino de aprendizaje y expresión.

En ese sentido, si bien actualmente estoy casi del todo alejada del "hacer obra", la oportunidad de haber podido detenerme en la vida a trabajar sobre mi propia corporalidad, infiltra desde la experiencia sus propias redes hacia la teoría. Se podría decir que pensar los cuerpos habiendo *experimentado* el cuerpo, le otorga a mi trabajo una dimensión o un sello particular.

Tres herramientas críticas me han servido en lo personal para efectuar intersecciones entre mis áreas de interés:

- Teoría de la performance
- Teoría cyborg
- Filosofía de la tecnología

La teoría de la performance me permitió comprender que:

> "los procesos de escenificación del cuerpo exceden el campo de lo *puramente escénico*/ artístico, y que es posible extrapolar esta mirada del cuerpo *expuesto para ser visto* a una serie de prácticas culturales que van desde la moda hasta la cirugía plástica, y que se integran, son asumidas y extrapoladas a través de diversos medios de comunicación. En estos procesos, siempre intervienen tanto mediaciones como medialidades, que operan a través de diversos aparatos tecnológicos y sus poderes (políticos, ideológicos, estéticos, etc)." [1]

La teoría cyborg y la filosofía de la tecnología me sirvieron para entender justamente estas operaciones tecnocientíficas y sus incidencias en el cuerpo en términos de su percepción, configuración, definiciones, estatuto y limitaciones: en efecto, ha sido justamente el despliegue de las tecnologías cibernéticas (especialmente en lo que respecta a sus áreas de aplicación biológica y médica) lo que ha permitido la expansión de la comprensión de lo corporal en la emergencia de nuevas subjetividades y tipos de organismos.

Volviendo al tema de las INTERSECCIONES o puntos de cruce, estos caminos en mi vuelven siempre a conectarse de modo profundo con el conocimiento práctico y experiencial que tengo sobre el cuerpo desde mi formación de origen. Mi vínculo con la teoría cyborg, en este sentido, surge del interés por revalorizar la **materialidad** y la cualidad **interconectiva** del cuerpo en cibercultura. En efecto, esta figura, como imagen quimera y transfronteriza, es un antecedente de relevancia para comprender el estatuto del cuerpo virtual: el *cyborg*, como cuerpo hibridado, penetrado y expandido tecnológicamente más allá de sus límites, es una representación que nos habla del deseo y necesidad humana de transgredir los límites materiales y de transformarnos constantemente. En nuestra relación con interfaces digitales y robóticas de diversa índole (desde el computador hasta el celular, sin ir más lejos) lo que aparecería es un *cyborg metaconectivo*,

---

[1] Radrigán, Valeria, 2017, *Bitácora personal: cuerpo, medialidades y artes escénicas*, Revista Arteescena / Nº3 / Pag. 78 - 93 / 2017 / ISSN 0719-7535, Disponible en: http://www.artescena.cl/wp-content/uploads/2017/06/Artescena-_N%C2%B03_Articulos_-Radrig%C3%A1n_-Bit%C3%A1cora-Personal.pdf, consultado octubre, 2017.

fluctuante entre su materialidad carnal y su proyección digital. Ahora, estos aprendizajes y las decisiones políticas que conllevan, no dejan de tener consecuencias en un medio aún tan disciplinar e institucionalmente hegemónico como lo es Chile. Y en este punto es importante para mí referir a "**los peligros de la transdisciplina**" en el contexto nacional:

A lo largo de los casi 10 años que llevo trabajando sobre los cruces ACT[2], he podido notar que existe una resistencia y una cierta endogamia institucional que pareciera "protegerse a la contaminación" de nuevos conocimientos o sistemas de investigación-creación.

El lugar de intersección que se produce ahí con "la academia" es siempre tensionante, se está siempre dentro y fuera (más fuera que dentro), siempre en un no-lugar… Sandy Stone llama a este movimiento "*to stay outside the radar*", aludiendo a la importancia de mantener un cierto estatus de independencia en la investigación y, al mismo tiempo, ingresar al sistema para introducir contenidos que, de modo oficial, quedarían siempre al margen.

Esta marginación opera ciertamente a través de la invisibilización del trabajo, aspecto que puede ser tan nefasto como interesante: por ejemplo, he sabido de varios alumnos a quienes en sus instituciones de origen les han dicho que "*NO HAY NADIE en Chile investigando sobre transdisciplina*"… pero aun así, he guiado una serie de tesis como profe fantasma y he dictado también un montón de cursos con títulos ficticios "trabajo grupal" (pero en el fondo enseñaba traducción intersemiótica), "paradigmas arte-modernidad-postmodernidad" (pero enseñaba sobre cruces arte y ciencia). El acudir a estas estrategias en ocasiones me ha causado mucho dolor, pero a la larga me parecen también sumamente interesantes, pues muchas de ellas no hacen más que evidenciar, en un grado, cierta ineficacia de la academia para hacerse cargo de la contemporaneidad y, al mismo tiempo demuestran como finalmente la buena voluntad de ciertas personas que trabajan en las instituciones verdaderamente pueden generar aperturas críticas o *INFILTRACIONES* –me gusta llamar– dentro del sistema educativo.

[2] ACT: arte, ciencia, tecnología.

Otro tema interesante a propósito de esto, es que estas resistencias obligan a estar constantemente alertas, siempre generando y buscando otros contagios, otras redes. En lo personal, la escritura *online* (sobre todo en los primeros años a través de *Escaner Cultural*) y el trabajo en red me ha permitido no solamente generar vínculos y presentar mi investigación en contextos alternativos y oficiales muy interesantes a nivel internacional, sino que también permitió de hecho la factura de mi primer libro:

CORPUS FRONTERA [3]

Antología que publiqué de forma autofinanciada y que reúne una serie de artículos escritos del 2008 a 2011 que habían circulado durante años por diversas plataformas online.

Este texto fue importante porque me permitió organizar y sistematizar en un gran corpus un núcleo de reflexiones importante en torno a las relaciones de transformación, desbordes e hibridaciones del cuerpo con la tecnología.

A la vez, me hizo reflexionar sobre el libro como cuerpo o corpus: en este caso concreto me parecía que el libro era una metáfora del discurso que a su vez se desprendía de todos los textos que lo conformaban: el cuerpo es una materialidad mutante y constantemente mutable, que circula a través de formatos y medios diversos.

PENSAR LOS CUERPOS [4]

Varios años más tarde (el 2014) trabajé en un segundo libro como editora e inserta dentro de la academia.

Este texto surgió cuando fui directora de investigación en la escuela de teatro de la U. de Valparaíso, donde tuve la oportunidad de generar un grupo de estudios con alumnos y colegas sobre cuerpo y transdisciplina.

---

[3] Radrigán, Valeria, 2017, *Corpus frontera. Antología crítica de arte y cibercultura (2008-2011)*. Ed. Mago, Santiago de Chile.

[4] Radrigán, Valeria (editora), 2014. *Pensar los cuerpos. Tres ensayos sobre cuerpo y transdisciplina*. Ed. Adrede, Santiago de Chile.

Me pareció importante traer también este ejemplo justamente a propósito de enfatizar esta idea del dentro y fuera o del "stay outside the radar" con respecto a la oficialidad. Volver a subrayar la importancia de generar estos espacios y de destinar recursos –como en este caso lo fue para la edición/impresión de los ejemplares– porque generan aperturas y ejercicios de pensamiento incluso en pregrado, como fue este libro.

EXTREMOS DEL VOLUMEN [5]

El año pasado (2016) y luego de renunciar a mi cargo en Valparaíso (por lo tanto nuevamente fuera del sistema) se jugó a la ruleta de los concursos y nos ganamos, junto a mi colega Tania Orellana, un Fondart de investigación en nuevos medios. Gracias a este fondo pude dedicarme, de forma independiente y en un 100% durante todo el año, a trabajar en torno a las medialidades y los poderes que construyen culturalmente a los volúmenes corporales extremos y sus patologías asociadas anorexia y obesidad.

En este libro fue importante para nosotras comunicar de qué modos los referentes de *ideal* y *normalidad* en relación al cuerpo, se erigen en una red en la que se yuxtaponen, principalmente, discursos del campo de la salud, la moda y el espectáculo.

En este contexto, quisimos resaltar como se produce un desprecio al cuerpo gordo y una naturalización e idealización del cuerpo delgado como sano y bello, aspectos que, particularmente transmitidos a través de la web, tienen una potencia insospechada tanto para fortalecer las normas y dogmas, como para cuestionar críticamente la inclusión y la aceptación de la divergencia.

En conclusión y a propósito de las INTERSECCIONES, logro ver dos puntos de continuidad que para mí son claves:

1) En relación a las metodologías y temáticas

Quiero resaltar la idea de que las herramientas creativas y críticas, por más diversas que sean, no deben operar a través de lógicas de oposición, sino en

[5] Radrigán, Valeria y Orellana, 2016. Tania, *Extremos del volumen. Poderes y medialidades en torno a la obesidad y la anorexia*. Ed. Cuarto Propio, Santiago de Chile.

una sumatoria constante y abierta. En mi caso personal, las artes escénicas, si bien han dejado a lo largo del tiempo de estar presentes ni como marco teórico ni referencial, sí actúan de alguna forma como fondo de contraste: por ejemplo, en relación a "Extremos del volumen", las performatividades de la delgadez y la gordura tanto en los medios de comunicación masivos como en los nuevos medios (internet y tecnologías digitales) denotan una serie de gestos, roles, emotividades y textualidades aprendidas y repetidas una y otra vez, como si de una gigantesca teatralidad se tratara.

En este punto son relevantes los modos de apropiación culturales que se hacen de las tecnologías digitales. Por lo mismo, las incidencias de ello en el cuerpo no operan únicamente en términos de su transformación física, sino también y de modo muy profundo en aspectos como su percepción, configuración, definición, estatuto y limitaciones.

Las performatividades digitales vienen así construídas y son influenciadas constantemente por las tecnologías, permitiéndonos descubrir en ellas trazas del poder tecnocientífico pero también del potencial emancipador, crítico o subversivo de la corporalidad en los mismos medios. De esta forma, si bien las performatividades denotan una serie de cánones y estereotipos corporales impuestos, asociados a lo bello, sano, productivo, etc., también develan la infiltración de nuevas producciones de la apariencia, la subjetividad y las relaciones interpersonales, etc. En este sentido, dentro de las posibilidades de subversión de estos cánones es el desarrollo de una autoconsciencia corporal plena, la herramienta más potente para gestionar de un modo íntegro, responsable y crítico la producción de la apariencia en el marco de una cultura pantalla.

2. Entre la oficialidad y el margen. ¿Tiene lugar la transdisciplina?

No estoy tan segura hasta qué punto en Chile es factible o sostenible una resistencia a la oficialidad o hasta qué punto se puede tensar. Positivamente y observando el contexto nacional veo un lento y tímido avance hacia la incorporación paulatina al sistema de ciertos contenidos

y espero cada vez más de profesionales e investigadores que puedan valerse de las infraestructuras existentes. Sin ir más lejos, actividades o instancias como este encuentro y este magíster, son espacios importantes de reflexión e infiltración.

Pienso que lo ideal sería la generación de nuevas institucionalidades que pudieran integrar líneas de investigación emergentes. Creo que esto es fundamental especialmente para el campo de las artes mediales, considerando la cada vez mayor emergencia de productos artísticos híbridos o de difícil clasificación dentro del panorama disciplinar. Me parece de suma importancia, no sólo por las cualidades estéticas de las propias obras (que demandan constantes re-definiciones y actualizaciones), sino por el ejercicio de cuestionamiento que implican para las instituciones asociadas al conocimiento y desarrollo del arte y la tecnología.

En lo que respecta al estudio del cuerpo en la intersección con estas variables, resulta fundamental continuar investigando en estos puentes y encontrar estrategias de comunicación social que permitan entender estas relaciones, y lo potentes que son para la creación de nuevos conocimientos y experiencias.





Mesa III

Claudia González | Introducción
Ricardo Iglesias | *Cristóbal Cea* | *Valentina Montero*

Introducción

Claudia González

La mesa que me ha tocado presentar en esta oportunidad está compuesta por la teórica Valentina Montero y los artistas visuales Cristóbal Cea y Ricardo Iglesias. Ellos producen desde una perspectiva analítica y crítica reflexiones en torno al *arte* y su vínculo con la *tecnología*, específicamente la relación del arte y las tecnologías de producción de imagen.

En este ámbito Valentina y Ricardo orientan su reflexión hacia las imágenes y videos obtenidos por dispositivos de control y vigilancia, a su vez Cristóbal se centra en la figura del *testigo invisible*, presente en registros publicados por noticieros.

Para Iglesias existen tres conceptos clave, que desarrolla ampliamente en sus proyectos de instalación y robótica. La *interacción*, la *comunicación* y el *control*, estos se relacionan en la noción de espectador como el sujeto que –dispuesto por defecto a las cámaras de vigilancia y sumergido en las redes sociales– se ve condicionado a las máquinas de control con un comportamiento social explícito que acepta y espera ser vigilado.

En ese sentido, las instalaciones de Ricardo Iglesias ponen de manifiesto la presencia y la utilización de cámaras de vigilancia en el espacio público; así también la información visible respecto de su existencia en diversos lugares público. Por otro lado, es interesante la manera en que el espacio instalativo se transforma en un espacio vigilado, donde el espectador nota e interactúa

con el sistema panóptico de videocámaras que lo vigilan, lo siguen, controlan la espacialidad de la sala de exhibición y la movilidad del visitante. En el trabajo de Cea, vemos como en un ejercicio de mediación técnica el artista se apropia del contenido producido por los medios de comunicación para indagar en la inmaterialidad del cuerpo como sujeto testigo del acontecimiento noticioso y a su vez en el protagonismo de la mirada de la cámara siendo, éste el único testigo corporizado, manifestando así un comportamiento estandarizado y homogeneizado en las tecnologías contemporáneas y sus contextos mediáticos de uso.

Por otro lado, el trabajo de Cristóbal Cea, juega con la información mediada por la televisión, capturando material de archivo, videos de noticias en los cuales a través de la postproducción digital elimina la presencia de los testigos presenciales del acontecimiento, haciendo visible el movimiento subjetivo de la cámara, cuyo efecto tiene la visualización del sujeto que está detrás de ella, es decir, de aquel que mira a través del dispositivo y que nunca está dentro del plano.

Valentina Montero a propósito de los trabajos de Cristóbal y Ricardo, expone una serie de obras en las cuales el concepto de control y de vigilancia se hacen explícitos y se tensionan; en tanto se evidencia la mirada panóptica presente en los dispositivos tecnológicos usados hoy en día ya sea en espacios públicos como en internet y específicamente en las redes sociales. Los artistas y las obras mencionadas por ella, exponen conceptos como la manipulación de datos privados, información asequible liberada, imágenes de perfiles personales, relación entre máquinas y robots de internet.

Una mirada crítica hacia las tecnologías de la vigilancia es la que se expone en estas tres presentaciones, habiendo en cada propuesta una apuesta poética la que desde el arte interpela al espectador para cuestionar el lenguaje, las materialidades, los soportes tecnológicos en nuestro espacio social, como también los límites de lo público y lo privado.

New Media Art, control y sistemas de videovigilancia

Ricardo Iglesias García

Resumen

El presente texto muestra una línea de intervención con respecto a los desarrollos estéticos y el New Media Art, apoyándose en conceptos como la comunicación, la interacción y el control. Nos hemos centrado específicamente en la noción de control, como elemento fundamental de análisis para el desarrollo de nuevos medios tecnológicos en su aplicación sobre espacios cívicos y sociales, desde una actuación estética crítica. Paralelamente, se realiza un recorrido sobre diferentes proyectos artísticos que nacen de las preocupaciones del autor sobre los conceptos analizados.

Palabras clave:
Arte, New Media Art, Control, Sistemas de videovigilancias.

1. Introducción

Ninguna información existe sin desinformación.
Paul Virilo

Desde la década de los 50 cuando IBM o el 'Gigante Azul' empezó a desarrollar computadoras basadas en transistores, abandonando los tubos al vacío, y especialmente desde los sesenta, cuando la firma se centro exclusivamente en la producción informática, el desarrollo tecnológica ha sido exponencial. En apenas seis décadas tras el nacimiento de la Cibernética y la Inteligencia Artificial, hemos experimentado una autentica revolución en todos los ámbitos humanos: científicos, sociales, económicos, artísticos, políticos, de comunicación... La impronta de la tecnología se ha hecho cada vez más evidente y cada vez más necesaria (algunos podrían pensar, y cada vez más pesada). Pero, sin duda, es en el Arte (con mayúsculas),

todavía regido por conceptos "románticos" en algunas esferas, donde más lentamente ha llegado la denominada revolución tecnológica, aunque al mismo tiempo la insaciable curiosidad de los artistas en su búsqueda de nuevos lenguajes y formas de experimentación han permitido contactos fructíferos entre el arte y la tecnología. En ese sentido, podemos anotar las primeras experiencias artísticas dentro de este ámbito como *EAT Experiments in Art and Technology* (1966), *Cybernetic Serendipity* (1968), *Software, Information Technology: its new meaning for art* (1970) y pioneros como Nam June Paik, Manfred Mohr, Nicolas Schöffer, Jean Tinguely, Tom Shannon, Edward Ihnatowicz, Robert Rauschenberg, John Cage, Architecture Machine Group, Jeffrey Shaw, entre otros muchos.

2. Conceptos de trabajo

Si de alguna manera buscamos conceptos o hilos conductores en la mayoría de las obras de arte y tecnología, siempre podemos encontrar aspectos comunes, como son la comunicación entre los usuarios y la obra; la interacción que se puede producir, o es necesaria que se produzca para la conclusión de la comprensión de las piezas; el desarrollo de una interfaz lo más natural posible, de tal manera que el espectador no se sienta ajeno al sentir planteado por el artista, es decir, que la 'caja negra' a nivel conceptual, sea lo más transparente posible; el feedback que reinterpretamos desde nuestra experiencia cotidiana; la realidad 'objetiva' ejecutada desde sistemas de representación como el vídeo o la fotografía, hoy puesta cada vez más en entredicho por la manipulación contante de esa realidad capturada; el desarrollo de obras abiertas planteado por Vattimo; la participación de un público activo, que asume su rol de ejecutor, coautor, significador; o el control como dinámica de actuación en las sociedades contemporáneas.

El autor se inspira y se mueve desde los conceptos anteriormente citados, poniendo el acento en aspectos de las posibilidades de comunicación activa entre obras y espectadores. La comunicación es así entendida como una actividad humana fundamental donde los individuos se relacionan y forman redes sociales. Es necesario rescatar la noción dialógica y la reconsideración

del receptor o destinatario. La comunicación se plantea como un proceso en el cual, como dice Kaplún, "dos o más seres o comunidades humanas intercambian y comparten experiencias, conocimientos y sentimientos, aunque sea a distancia y a través de medios artificiales" (Kaplún, 1998: 64). Pero para que exista una comunicación real es necesaria una 'igualdad efectiva de oportunidades para asumir roles de diálogo' (Habermas, 1981: 153), y por tanto, un acceso directo y en igualdad de condiciones a los medios y la tecnología. Más aún, el teórico y especialista en comunicación Frank Dance amplia el alcance de la comunicación a todo lo que implique interacción, donde el dialogo viene determinado por esa misma interacción, independientemente si esta se reproduce entre humanos, humanos y animales, animales, humanos y máquinas o entre cualquier entidad 'activa'.

Otro de los puntos principales a tratar es la <u>interacción</u>, donde la relación entre hombres y máquinas, hasta ahora sustentada exclusivamente en el uso, en el cuidado y en la administración de la acción de la máquina, es decir, en su simple manejo, pasa a desarrollar una relación ser humano-máquina basada en una interacción interna y mutua.

> "Mucho del llamado "arte interactivo" se ha desarrollado bajo un cierto formato 'pavloviano': apretar - botón - premio. La libertad de interactuar siempre ha estado dentro de unas vías predefinidas. Actualmente, las técnicas de Vida Artificial ofrecen un tipo de interactividad bastante nuevo en el que existe el potencial de que los sistemas respondan de formas que no han sido definidas explícitamente" (Penny, 1995: online).

Específicamente en el New Media Art la idea de interacción es fundamental, pero como indica Penny, no se puede reducir a un botón que debemos apretar, sino que debemos experimentar y plantear nuevos sistemas de interfaces y programaciones que permitan desarrollos reales de la acción sobre la obra. Obviamente, este objetivo no es sencillo, dependerá también de la propia evolución de las tecnologías y de su acceso a los artistas y al público en general.

Los conceptos de comunicación e interacción están hermanados y muy próximos al concepto de juego. Los psicólogos destacan la importancia

del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a comunicarse, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos son modelos de situaciones de aprendizaje o cooperación en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real. El juego se presenta, por tanto, como interacción social efectiva. Las sociedades se han creado a partir de complejos rituales y consensos sociales, donde el pensamiento ha realizado un papel muy importante, pero donde el "juego" muchas veces reducido solo a su aspecto lúdico, también ha fundamentado la forma de relacionarnos y de comunicarnos. Los juegos se han producido dentro de una tradición colectiva, y a la vez, han evolucionado, enriqueciendo continuamente nuestras sociedades.

3. Control y manipulación

> *Siempre que se trate de una multiplicidad de individuos*
> *a los que haya que imponer una tarea o una conducta,*
> *podrá ser utilizado el esquema panóptico. [...]*
> *... porque lo esencial es que se sepa vigilado.*
> Michel Foucault

Por último, se analiza el concepto de control como elemento aglutinador de los comportamientos de las sociedades actuales, donde el uso de medios automáticos en los procesos de registro e información no significa la ausencia de una intención subjetiva por parte del sistema y por consiguiente, de su manipulación. "El Panóptico funciona como una especie de laboratorio de poder" (Foucault, 2005: 208).

La actual utilización de medios automáticos para la obtención de información en el presente proceso de registro y control no significa la ausencia de una intención subjetiva por parte del sistema y por consiguiente, de su manipulación. Los dispositivos de vigilancia mecánicos, ya sea a nivel local -videocamaras callejeras- o a nivel planetario –aviones no tripulados con cámaras de apertura sintética o satélites espía– nos inducen a separar la máquina que controla del controlador, colocándose este último en una oscuridad cómoda desde donde poder ejercer mejor su función.



Figura 01: R. Iglesias. *In the Dark. Información, control y manipulación* (2003).

La telepresencia realizada por los sistemas de vigilancia no es inocente; existe una intencionalidad clara y un sujeto concreto, ya sea económico, político, policial, militar…, que decide en última instancia dónde tiene que ir colocada la cámara, en qué dirección va dirigido su cono de visión, qué tiene que observar y por cuánto tiempo. Así, encontramos que en la propia idea de 'necesidad de uso' de este tipo de dispositivos de vigilancia, existe una decidida 'voluntad de dar uso', y por tanto subjetivar, no sólo el resultado de las grabaciones, sino crear las situaciones en las que aquellas tengan el valor o la incidencia deseada.

La continua utilización de cámaras de vigilancia las ha transformado en una especie de mobiliario urbano más, un objeto cotidiano, que no molesta, y se olvida muchas veces el control real que se esta ejerciendo por los sistemas, personas o entidades que han colocado esas cámaras, y como muchas veces la información obtenida a partir de ellas puede ser manipulada. En la pieza *In the dark* (figura 01) la cámara está oculta dentro del ojo de un maniquí, que representa al sujeto vigilante, al ente concreto controlador

situado en la zona oscura. El dispositivo funciona como una cámara espía que registra en directo las diferentes acciones que se realizan delante suyo. Justamente al esconder la cámara y enfrentar al público a un maniquí que asume un rol determinado, en este caso de guardia de seguridad, se pone en evidencia que los medios automáticos de control son siempre ejercidos por "un personaje oculto" que es el receptor de esa información. La instalación se inscribe en un proceso de continua actualización, dependiendo de la duración de la muestra el maniquí va cambiando de rol (de trajes) y realiza un recorrido por toda la imaginería del sistema: policías, ejecutivos, banqueros, curadores... incluyendo a Superman. Las imágenes de vídeo capturadas por la cámara son digitalizadas en un ordenador y manipuladas sobre lenguaje de codificación ASCII, para posteriormente ser proyectadas insitu y emitidas vía Internet. Independientemente, al realizarse el trabajo online se ha buscado conexiones entre el centro expositivo y otros centros o espacios artísticos, donde con una conexión a internet, se puede realizar también proyecciones en el propio espacio. Por último, cualquier usuario puede conectarse desde su ordenador en casa y visualizar lo que esta pasando, creando a su vez un nuevo espacio de vigilancia y convirtiéndose en un controlador, en un vigilante. (http://www.mediainterventions.net/inthedark).



Figura 02: R. Iglesias. *Surveillance Cameras: they are alive!!* (2010).

La pieza *Surveillance Cameras: they are alive!!* (figura 02) nace de un artículo de periódico. El 13 de octubre del 2007 saltó a los titulares de los medios de comunicación (El País) la intención de la ministra de interior francesa de triplicar en dos años el número de cámaras de vigilancia en unas 6.500 unidades, ampliar la conexión de los centros de mando policiales a las 230 ciudades más importantes y utilizar pequeños aviones no tripulados dotados con cámaras para "controlar" los suburbios de Paris[1]. Desde los atentados del 11/09 y la Patriot Act la utilización intensiva y acrítica de los sistemas de vigilancia se ha extendido por todo el mundo, por ejemplo, New York se esta planteando una iniciativa de 90 millones de dólares para realizar su Ring of Steel[2] a imitación del de Londres, un círculo de vigilancia de 24 h. compuesto por 65.000 unidades en la City y más de 4,2 millones de cámaras en todo el país. Las denominadas "políticas del miedo" e "ideología de la seguridad" se han convertido en el mantra continuo de un sistema de control totalitario, para el cual, como bien indica la ministra francesa la opinión pública está preparada.

Su formalización se centra en la creación de un conjunto de cuatro robots autónomos que disponen de una cámara de vigilancia incorporada. Su función y objetivo es perseguir a la gente para someterla a un proceso de control y escrutinio continuo. Las cámaras envían su información a un servidor web. La página web del proyecto, muestra en tiempo real lo que ocurre en el espacio, en dos 'ventanas' centrales, mientras que en la parte superior e inferior, se muestran otras ventanas más pequeñas conectadas a las IPs de cámaras de vigilancia privadas y publicas abiertas en todo el mundo.

Otras piezas que trabajan sobre la idea de control y videovigilancia: *Edén* (2015), *Cámara Gesell* (2013), *Surveillance Kronstadt* (2013). Se puede encontrar información de todas ellas en el espacio web www.ricardoiglesias.net

---

[1] "Miradas digitales por todo el mundo". en: El País, 13/10/2007. [online]. Internet: <http://www.elpais.com/articulo/madrid/Miradas/digitales/todo/mundo/elpepuespmad/20071014elpmad2/Tes> (consultado 10-10-2017).

[2] "'Ring of Steel' coming to New York". en: CNN. Tech, 03/08/2007. [online]. Internet: <http://edition.cnn.com/2007/TECH/08/01/nyc.surveillance/index.html> (consultado 12-09-2011).

4. Algunas conclusiones

Es curioso, como el concepto de interacción y de control en el ámbito estético, ha ido modificando su propio significado. En *Seven Ways of Misunderstanding Interactive Art* (1995) Erkki Huhtamo, uno de los grandes teóricos del arte electrónico, rechazaba por falsos, siete aspectos comúnmente aceptados sobre la concepción de arte interactivo, partiendo de su propia experiencia y del análisis de diferentes proyectos y piezas artísticas. Diez años después, en *Trouble at the Interface 2.0 or the Identity Crisis of Interactive Art* (2005), Huhtamo vuelve sobre la cuestión del "espacio-obra de interacción" para mostrar su problemática evolución conceptual. En el 2004 el *Ars Electronica Festival*, referencia internacional del *New Media Art*, concedió el *Golden Nica* en la categoría de *interactive art* a la pieza *Listening Post12* de Ben Rubin y Mark Hansen, y en 2005 a *MILKproject13* de Esther Polak, Leva Auzina y RIXC Riga Center for New Media Culture, cuando estos proyectos, aun siendo tecnológicos, son problemáticamente interactivos. El jurado de Ars Electrónica justificaba así estas decisiones:

1. La mediación por computadora no es un requisito, haciéndose explícito el enfoque y significado emitido por el jurado de 1999.
2. Las restricciones de la interacción "en tiempo real" e "inmediatez" deben ser relajadas.
3. Estábamos preparados para permitir la interacción pasiva."[3]

El jurado abre la posibilidad de que la recepción de una obra interactiva no exija una acción participativa, ni sea en tiempo real, ni reacción inmediata mientras que para Huhtamo estas posibilidades son profundamente ineludibles, y más aun plantear una 'interacción pasiva'. En esta misma línea crítica se mueve el autor. Existe una contradicción del propio lenguaje: "pasivo" no puede ser nunca interactivo, ya que el mismo vocablo esta formado por la palabra "activo", por lo tanto se espera una acción, y más aun un acción inter-, es decir una acción recíproca.

Para cerrar, solo apuntar la importancia que el New Media Art ha adquirido y esta adquiriendo en las últimas décadas, sobre todo como lenguaje de experimentación y crítica social, frente a otros formatos estéticos, mucho más conservadores. Sin duda, como indicó en 2011, Gerfried Stocker, director artístico de *Ars Electronica* "The Art of tomorrow is the art of the media".

[3] *Interactive art. Rearview Mirror: 1990-2004. Ars Electronica 2004*. [online]. Internet: <http://90.146.8.18/en/archives/prixarchive/prixjuryStatement.asp?iProjectID=12807> (consultado 10-10-2017).

Bibliografía

DANCE, F. (1973) *Teoría de la comunicación humana*. Ensayos originales. Buenos Aires: Troquel.

FOUCAULT, M. (2005) *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. México D.F.: Siglo Veintiuno Editores.

HABERMAS, J. (1981) *Teoría de la acción comunicativa*. Vol. II. Madrid: Taurus.

HUHTAMO, E. (1995) *Seven Ways of Misunderstanding Interactive Art*. [online]. Internet: <http://sophia.smith.edu/course/csc106/readings/interaction.pdf> (consultado 10-10-2017).
Trouble at the Interface 2.0 or the Identity Crisis of Interactive Art. [online]. Internet:<http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2> (consultado 10-10-2017).

KAPLÚN, M (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.

PENNY, S. *Why do We Want Our Machines to See Alive?* [online]. Internet: <http://simonpenny.net/texts/machinesalive.html> (consultado 10-10-2017).

STOCKER, G. (2006) “The Art of Tomorrow”. en: *A mínima*, nº 15. Barcelona.

La Mirada

Cristóbal Cea Sánchez

> "*Soy un ojo. Un ojo mecánico. Yo, la máquina, te muestro un mundo como yo sola la veo. Me libero desde hoy y para siempre de la inmovilidad humana. Estoy en movimiento perpetuo. Me acerco y alejo de objetos. Me arrastro bajo ellos. Me muevo junto a la cabeza de un caballo galopante. Me precipito y levanto con los cuerpos que caen y se encumbran*."
>
> Dziga Vertov.

Comienzo con esta cita de Vertov. Texto que escribió en 1918, refiriéndose al potencial del nuevo ojo mecánico: La cámara de Cine. Me parece importante comenzar con esta cita pues, dentro de un contexto modernista, se anticipa a lo que el ojo mecánico –encarnado en cámaras *GoPro*, teléfonos celulares y demases–, provoca en el régimen de espectatoría contemporánea. No se si existe esta palabra, espectatoría, pero en un momento donde tanto de lo que vemos es visto, para ser visto por otros, creo necesario proponer un concepto que defina el acto de observar sin estar presente. Espectatoría me parece un buen término, derivado del inglés *spectatorship*, pero cargadando aunque sea fonéticamente una referencia a la noción de fantasmagoría.

En fin. Hoy en día la noción de mirada y espectatoría están cruzadas por la distancia. Y no esa distancia propia de la televisión: Jerárquica y comunal, la de los estimados televidentes, sino la de una sociedad de redes, donde todos somos nodos de transmisión y espectación, y las nociones de jerarquía y comunidad son desplazadas por una realidad representada, convertida en un flujo incesante de imágenes.

El ojo mecánico de Vertov está presente en mucho de nuestro actual régimen de espectación, mirada y generación de contenidos. Y es desde una inquietud por como se manifiesta en nuestro entorno entorno cultural y social, que empecé a desarrollar el trabajo presentado en esta mesa: Basta observar las noticias, ya sea en medios noticiosos o en testimonios transmitidos por *YouTube*, *Periscope*, *Instagram* u otro medio similar, para

comprender que la imagen que compartimos hoy es, de hecho, la de Vertov; testimonio donde el cuerpo del testigo, devenido en camarógrafo, está ausente y es reemplazado por una visión. Testimonio que en este sentido ya no es imagen estable, sino verbo en movimiento. En definitivas cuentas testimonio que es mirada, donde a diferencia de lo anticipado por Vertov, es la cámara –la mirada libre de inmobilidad humana–, quien condiciona al cuerpo que la maneja.

Es en este contexto que la presentación se enfoca en que dos aspectos: La política de la mirada, y consecuentemente la relación entre mirada y cuerpo. Pues si la mirada es política, en un aspecto tan fundamental como determinar la conducta de quien se mira a través de la cámara, creo un rol importante a jugar desde las artes visuales, es desarrollar estrategias que permitan trabajar con la mirada de manera crítica y reflexiva.

De lo contrario, si se trabaja la mirada desde sus aspectos cuantitativos y de rendimiento, nos exponemos a trabajar en un plano meramente representacional. Pensar la mirada estratégicamente implica muchas veces revertir procesos, utilizando herramientas propias del actual régimen de producción de imágenes, no en pos de la espectacularidad sino en pos de revelar el sustrato mismo del acto de observar, y la humanidad que se devela a partir de esta disposición.

Me gustaría aclarar, en este sentido, que si bien tengo plena conciencia de que hoy en dia existen otros modos de observación carentes de presencia humana: La visión de máquina por ejemplo. Sin embargo localizo mi investigación en las relaciones que se establecen entre agentes humanos y objetuales, por lo que no haré mayor mención de sistemas de visión no-humanos, aún cuando incidentalmente tienen importancia en el desarrollo de mi trabajo y artistas que tocan estos temas, como Michael Snow o Trevor Paglen, han sido muy influyentes en el desarrollo de éste.

Distancia

Comencé a trabajar con noticias el año 2014, en el contexto de una invitación a proponer una obra para la Bienal de La Universidad de Los



Fantasmas de Concordia, (fotogramas) 2016.



Fantasmas de Concordia, (animación site specific) 2016.

Andes en Mérida, Venezuela. La invitación involucraba desarrollar obras que relacionas en urbanismo y política, lo cual dado el contexto Venezolano y mi situación de no conocer esta situación de primera mano me parecía complejo. En ese entonces me encontraba viviendo en Connecticut (EEUU), por lo que la distancia entre mi contexto y el venezolano me parecía practicamente inconsolable. Fue entonces que decidí trabajar con noticias, intentando encarnar esta noción de distancia, entendiendo que esta distancia eran las imagenes que mediaban entre espectador y testigo. Distancia que no se expresa en estas imagenes, y que como espectador me tenía interés en explicitar.

De alguna manera trabajar con esta distancia, es trabajar con el medio donde se diseminan las imágenes. El medio, en este caso, es algo que recuerda las noción de interfaz: Algo que Alexander Galloway define como un espacio que une, al tiempo que separa, dos realidades diferentes. Galloway tiende a analogar esto con lo que sucede, por ejemplo, en el uso de un computador personal. En este caso las dos realidades son las de la máquina y la del usuario, y la interfaz –este espacio de íconos amigables y texto comprensible–, es lo que se encuentra entre el usuario y la máquina. Galloway aclara, sin embargo, en que la interfaz no es homologable a una ventana o una puerta: Lo que la interfaz hace es volver invisible la realidad de la máquina al usuario.

En el caso de "Una Madre Llora por Su Hijo" (2014), video donde re-interpreté un clip noticioso transmitido por la BBC, sobre la confusa muerte de un estudiante universitario en la ciudad de San Cristóbal (Venezuela), creo que la noticia en si misma opera como una interfaz: Uniendo al espectador con el lugar de la noticia, y separándolo a partir de los códigos fílmicos y otras operaciones propias de la gramática noticiosa; Separación que se manifiesta en que la imagen noticiosa no es observada, sino consumida.

Habitar entonces este espacio de interfaz, siendo capaz de dialogar con la gramática cinematográfica de la noticia, fue en ese sentido, una de mis primeras intuiciones. En términos sencillos, lo que esta intención implicaba era el desarrollo de una estrategia de espectación, donde las herramientas

de producción de imagenes, fuesen utilizadas como herramientas de observación y no necesariamente de creación. Así, programas de software como *Mocha* y *pfTrack* se convirtieron en un elemento fundacional en el desarrollo de estas estrategias de mirada.

Mocha, *SynthEyes*, *Boujoy*, *Nuke* y *pfTrack* son solo una muestra de una gran variedad de software computacionales dedicados a la operación del *MatchMoving*: La deducción –desde una secuencia de video-, de las características espaciales del lugar filmado. Dicho de otra forma, los programas de *MatchMoving* son utilizados en la industria audiovisual, para transformar un video en un espacio tridimensional, al cual se le pueden incorporar elementos de animación computacional: No es posible que Gollum converse con Froddo en un paisaje real, sin esta herramienta que vincula lo real con lo virtual.

En "Una Madre Llora por su Hijo", me propuse utilizar esta herramienta de manera inversa: En vez de utilizarla para integrar animación 3D en un entorno real, utilizarla para traducir un entorno real a un entorno virtual. Pero no cualquier entorno real, sino la noticia y el clip noticioso: Entornos que, dada la precariedad de su calidad de imagen, no son generalmente un buen material para utilizar este tipo de software, que opera por lo general con material de muy alta resolución y alto valor de producción.

En términos prácticos dentro de la obra, el efecto de utilizar esta fuente noticiosa con este tipo de programas, implica una inversión de tiempo muy superior a lo que se requeriría en un contexto de producción cinematográfica. La fuente de calidad deficiente implica, necesariamente, que mucho del proceso de *MatchMoving* debe ser asistido por el usuario: Normalmente, el computador es capaz de identificar automáticamente puntos de interés, a partir de los cuales propone una solución espacial. Pero cuando se trabaja con una fuente de baja definición, es el usuario quien debe identificar y seguir puntos de interés que para el algoritmo digital son ininteligibles. Así, una solución espacial que debería tomar algunos minutos, se transforma en un proceso de horas. Un clip noticioso de pocos segundos se debe mirar y volver a observar cientos de veces: Buscando puntos de interés,

reparando en objetos que a simple vista se pasan por alto, equivocándose. En definitiva, observando.

El resultado de este proceso es una re-mediación de algunos elementos que configuran la gramática de la noticia –el encuadre y movimiento–, en yuxtaposición con elementos de archivo como el audio y la edición, que permanecen fieles a la fuente noticiosa. Me interesa, como estrategia de espectatoría, el hecho de que como usuario/espectador, mi disposición es hacia asistir al software en su interpretación del espacio de la noticia y los movimientos presentes en las imagenes de archivo. Es en esta asistencia donde se configura una estrategia de espectatoría: Utilizando el procedimiento creativo como una escusa para observar con detención lo que, de haber sido observado en un contexto de espectación tradicional, habría sido probablemente pasado por alto.

Y es en este punto donde se configuran ciertos aspectos sociales y prácticos con respecto al consumo de imagenes que me parece importante destacar. Lo primero es lo que Boris Groys señala en *Art Power* respecto a los hábitos contemporáneos de generación y consumo de contenido: Hoy en día, en el ámbito de las artes visuales, no es inusual que el tiempo necesario para producir contenido sea inferior al tiempo que se le exige al espectador. Extrapolando esta apreciación, desde las artes visuales hacia el ámbito sociocultural general, es indudable que hoy en día –con el auge de los *smartphones* y la banda ancha móvil–, resulta más fácil generar contenido que darse el tiempo para observarlo. Es, de hecho, una práctica común hoy en dia tomar fotografías que nunca más se vuelven a ver, y grabar videos que finalmente nunca se envían a sus destinatarios.

Dentro de este régimen de mirada, resulta válido preguntarse por cuales son las disciplinas donde observar no es equiparado a fotografiar. Dicho de otro modo, preguntarse por cuales son las disciplinas donde aún existe un tiempo de observación, y no sólo una pulsión de mirada equiparada con lo fotográfico.

Esto es algo que me pregunté en el contexto de trabajar contrautilizando el procedimiento de *MatchMoving*: Forzándolo a trabajar con imágenes

precarias, en un procedimiento cuyo propósito final es proveer una estrategia que permita forzar una mirada atenta; sublimando esta disposición de observación en hábito creativo. Es dentro de este marco de creación, donde llama la atención reparar en cuales son las disciplinas en las cuales el rol de la observación tiene un rol primario: Curiosamente, las primeras que se vienen a la mente son las disciplinas relacionadas con vigilancia, ámbito centrado en la contingencia y eventos reales, y por otra parte la industria de efectos visuales –desde donde tomo la herramienta de *MatchMoving*–, ámbito de alguna manera contrapuesto a la vigilancia, por estar centrada en tópicos de ficción, fantasía y espectáculo.

La Mirada Desincorporada

Esta contradicción en cuanto al rol de la mirada en campos de generación, recolección y distribución de imagenes es, también, algo que sustenta mi interés en la noción de interfaz con respecto al desarrollo de mi investigación actual. Pues de alguna manera, me parece necesario hoy en dia desarrollar diferentes aproximaciones a la noción de actualidad, propia del archivo noticioso y ámbito de acción de la mirada vigilante, pero sin prescindir de la mirada fantástica propia de la industria del espectáculo y sus herramientas de producción. Me pregunto, si es posible que hoy en día –cuando resulta difícil distinguir una imagen simulada de una real–, se pueda trabajar entre estos ámbitos. Es lo que he intentado realizar en obras como "Fantasmas de Concordia" (2016) y "Glorias" (2017), donde se el movimiento de cámara trabajado en *MatchMoving*, la animación 3D y ciertas extrapolaciones fantásticas sostienen su verosimilitud en que el movimiento y encuadre proviene de una fuente testimonial. De alguna manera, son proyectos que –supongo–, manifiestan un punto intermedio entre la cámara noticiosa y la mirada del software informático. Intersticio, interfaz, membrana que es mi intención habitar: No como una forma de reemplazar el original, sino de manifestar la distancia que existe entre el yo como espectador y operador, y el testigo de los eventos reflejados en el material de archivo noticioso.

Fantasmas de Concordia es en este sentido un trabajo donde intenté manifestar esta distancia, donde el artista/operador hace las veces de

medium entre dos realidades. Y fue algo que se dio casualmente: Ejercicios de captura de movimiento y rotoscopía aplicados a los cuerpos presentes en las noticias, generalmente de protagonistas anónimos me hicieron pensar mucho en sus movimientos. Fueron muchas la veces que me encontré a mi mismo repitiendo sus gestos y movimientos, y fue ahí también que caí en cuenta de que el mismo software de *MatchMoving*, al capturar la espacialidad de una toma, lo que hace en realidad es capturar el movimiento de cámara del testigo de esa toma. Brindando un dato íntimo, corporal, de un cuerpo que generalmente es invisible de la toma: El único vestigio cuerpo en las temblorosas tomas que constituyen buena parte de la noticia contemporánea, es el movimiento del encuadre. Y es a partir de este encuadre, manifestación de un cuerpo invisible, que es posible pensar en este cuerpo ausente pero, paradójicamente, tan presente en los medios de comunicación contemporáneos.

Fantasmas de Concordia incluyó la noción de fantasmagoría, de los protagonistas anónimos de noticias devenidos en entidades condenadas a repetir por siempre las acciones que les convirtieron en imagen: De ahí aparecieron conceptos como las animaciones site specific –donde los protagonistas de la noticia se toman el espacio expositivo fuera del marco



A Mother Cries For Her Son, (Fotograma) 2014.

de la proyección–.Pero creo que el cuerpo invisible se manifestó con más claridad en *A'Zaz* (2016) y la muestra "Los Testigos" (2017). Esta última fue un complemento a "Glorias" (2016), muestra donde se escenificaba la reconstrucción de material noticioso referente a los eventos del 21 de Mayo de los últimos años. Material que en buena parte estaba constituido por videos extraídos de *YouTube*, y que a la luz de lo anterior, daban cuenta de la presencia de un testigo ausente.

Fue a partir de este material que, en colaboración con un grupo de actores, desarrollé lo que denominé performances oculares. En éstas, los actores sostenían un teléfono o tablet donde se repiten clips de secuencias particulares de noticias del 21 de Mayo. En un ejercicio de espectación activa; lo que les solicité fue tomar el encuadre de la cámara como un guión de movimiento: Buscando en esta acción reflejada, conjurar el cuerpo ausente hasta hacerlo presente, forzándolos –como yo lo hice con el software de *MatchMoving*–, a observar atenta y activamente lo que normalmente se pasa por alto, a través de entender el acto de observar como algo que no debe ser meramente pasivo.

Actualmente sigo trabajando este tema. Problema que en términos autorales implica para mi, una disposición abierta a explorar y trabajar en este espacio de interfaz entre testigos, espectadores, máquinas y operadores, asumiendo que hoy en día uno de los roles relevantes para un artista es, justamente, ser alguien que se da el tiempo y la libertad de observar con detención. Asunto que no resulta nada de fácil en nuestro contexto de *Economías de la Atención*: Término acuñado por Herbert A. Simon y que, en términos simples, es el sustrato de la economía digital contemporánea, pues implica tratar la atención humana como un *commodity* económico escaso.

Volviendo a la libertad y la estrategia: Es importante desarrollar estrategias de mirada cuando esta, desde la *Medusa* a *GoPro* y pasando por Vertov. Es, de hecho, tremendamente poderosa en sus efectos. Ser estratégico en la mirada, implica para un artista encontrar el tiempo para observar y reencontrarse con una actitud humanista y libre, que es necesario recuperar.

Artistas observando a las máquinas que miran

Valentina Montero

Uno de los culpables de que me interesara en las artes visuales fue El Bosco. Siendo muy niña, por casualidad –porque en mi casa no habían libros de arte-, llegó a mis manos un libro del pintor flamenco Hieronymus Bosch. Abrumada, no dejé de detenerme en las delirantes imágenes de cada cuadro; su colorido, la locura, el absurdo, su misterio. Uno de los cuadros que más me intrigó y no deja de hacerlo fue la Tabla de los siete pecados capitales. En ella observamos un ejercicio curioso, en el que no sólo vemos la representación, que toma las características casi documentales de la recreación del crimen (los pecados), sino que observamos esas escenificaciones organizadas circularmente en torno a quien mira, como si se tratara de una pupila, la pupila de dios. Si pensamos en la representación de la mirada como una tecnología, El Bosco estaba indagando en la manera cómo esa tecnología se articula con un fin específico. Lo que el cuadro del Bosco nos estaba mostrando es en última instancia la manera cómo nos sentimos vigilados.

Milán Kundera, en su famosa novela la Insoportable levedad del ser, mencionaba en uno de sus capítulos que el sujeto siempre está actuando para la mirada de otro: para la mirada de dios, de los padres, o para la mirada del amante. La representación del cómo vemos, y cómo somos observados se vuelve entonces una suerte de configuración del sujeto mismo. Ya a comienzos del siglo XX, en 1915 Sigmund Freud analizaba cómo a la pulsión de ver, le seguía muy de cerca la pulsión por ser observado. Los denominado por él “destinos pulsionales” se organizarían

por parejas: pulsión por mirar: escoptofilia, o voyeurismo en el lenguaje de las perversiones, y exhibicionismo; sadismo y masoquismo, entre otras (Freud, 1992). El juego dialéctico entre pulsión escópica y exhibicionista se presentarían como equivalentes. Retomando lo que Freud advertía, Lacan intentaba situar la figura del voyeur más que como un sujeto que intenta mirar algo, como un sujeto cuyo objeto es la mirada en si misma. "El objeto es aquí mirada –mirada que es el sujeto, quien lo alcanza, quien hace diana en el tiro al blanco." (Lacan, 1987, p. 149). Hoy hemos dejado que sean las máquinas las que nos vean, ya sin la necesidad de un vigilante… Pero entonces ¿qué sucede cuando quienes nos miran son máquinas?

No hay que ser muy perspicaz para darnos cuenta de que hemos construido un mundo dominado por la mirada tecnológica. Aquí podríamos decir que la sociedad del espectáculo (Debord) y de la vigilancia (Foucault) se encuentran. Su ensamblaje se articula entre la ingeniería de los medios de comunicación y los relatos y los modelos mediáticos que confrontan privacidad y espacio público como zonas de fricción, los cuales actúan reafirmando o construyendo formas de integración/ exclusión y control y también de auto-representación.

Las tecnologías de la visión y vigilancia se han impuesto progresivamente. Por lo mismo resulta revelador analizar la manera en que éstas tecnologías han sido utilizadas por los artistas en un afán de desmontar sus estrategias, o bien señalar críticamente la aparente neutralidad con que se han hecho omnipresentes en la sociedad. Ya desde finales de los sesenta artistas como Bruce Nauman, Dan Graham, y una larga lista han utilizado el dispositivo del circuito cerrado, y hoy más recientemente las webcams para reflexionar sobre el lugar que la vigilancia opera sobre los sujetos. A continuación ofreceré un breve recorrido por algunos de esos acercamientos.

Representando un hito al respecto, entre 2001 y 2002 el ZKM, uno de los centros de arte de nuevas tecnologías más importante de Europa, realizaba la exposición *CTRL [SPACE], Rhetorics of Surveillance, from Bentham to Big Brother*, curada por Thomas Y. Levin, en la que abordaba de manera compleja el poder que los sistemas de control social despliegan mediante la utilización de la video vigilancia. La exposición obviamente aludía de

manera directa al dispositivo panóptico que ha llegado a su paroxismo gracias a los dispositivos tecnológicos de visión actuales. El panóptico, como ya sabemos, se hizo conocido gracias al texto *Vigilar y Castigar* de Michel Foucault, en el que analizaba el diseño carcelario ideado por el jurista inglés Jeremy Bentham en 1785 que consistía en un sistema de celdas individuales distribuidas en círculo alrededor de una torre de vigilancia, de tal manera que los reclusos estuvieran siempre bajo la mirada del vigilante, aún cuando éstos no pudieran verificar si estaban siendo observados o no. Según Foucault "El esquema panóptico es un intensificador para cualquier aparato de poder: garantiza su economía (en material, en tiempo); garantiza su eficacia por su carácter preventivo, su funcionamiento continuo y sus mecanismos automáticos."(Foucault, 2002, p. 190). Por lo mismo su principio, el "panoptismo" podría extenderse como estructura de control con cualquier finalidad: educativa, terapéutica, de producción o de castigo. En efecto, los sistemas de vigilancias y control se han hecho ubicuos y transversales no sólo en las instituciones aludidas por Foucault: la escuela, el psiquiátrico, la fábrica, la cárcel. La razón de ello se conjuga entre la exacerbación del miedo, la necesidad de control, y el desarrollo tecnológico que va permitiendo su instrumentalización y su inserción silenciosa en las calles, los medios de transporte, las plazas,los propios hogares y en nuestra vida íntima (gracias a los sistemas portables de comunicación). En la exposición del ZKM se presentaba el colectivo neoyorkino *Surveillance Camera Player* (*SCP*), vigentes desde 1996 a 2006, que nacía justamente para oponer resistencia a la utilización de cámaras de vigilancia por atentar contra la cuarta enmienda de la Constitución norteamericana. Junto con el levantamiento de documentación y materiales de investigación como una cartografía de las cámaras de vigilancia de la ciudad, el colectivo interpretaba de manera silenciosa obras de teatro de Beckett, Orwell o Poe frente a las cámaras de seguridad, ironizando con la idea de que ofrecían entretenimiento para el vigilante anónimo que observa los registros de la cámara.

Lo que proponía la exposición del ZKM es cómo la realidad asediada por las cámaras de vigilancia puede ser convertida en un recurso para artistas. Un proyecto paradigmático es el de Alex Galloway quien junto al *RSG* (*Radical Software Group*) desarrollaron el proyecto Carnivore (2001)[1],

[1] http://r-s-g.org/carnivore/

basado en un software de vigilancia del FBI que llevaba el mismo nombre y que permitía al organismo de inteligencia estadounidense interceptar el tráfico de datos (mensajes y correos electrónicos) entre presuntos delincuentes y sospechosos de terrorismo a partir de la alerta de palabras clave. *El Carnivore* de RSG también capturaba tráfico de datos desde una red local, pero para luego dejarlos a disposición de cualquier usuario de internet, promoviendo su utilización con fines críticos, artísticos y experimentales, alentando a artistas y desarrolladores, que de esta manera desafiaban su uso instrumental. Otra iniciativa creativa que utilizaba estas plataformas de vigilancia era *The FACELESS Project* (2002–2008)[2] de Manu Luksch & Mukul Patel, quienes usando los registros de cámaras de circuito cerrado de lugares públicos construían en un cortometraje narrativo que contaba la historia de una sociedad donde nadie tenía rostro hasta que un día una mujer recupera el suyo.

Del conjunto de piezas invitadas a la exposición del ZKM también destacaba el trabajo de Michael Klier, *Der Riese* (El gigante, 1983). La pieza consistía en una composición de imágenes tomadas desde las pantallas de circuitos cerrados de vigilancia y otros dispositivos de control policíaco. Casi en sintonía con films como "El hombre Cámara" (1927) de Dziga Vertov, o de "Berlín, sinfonía de una ciudad" (1927) de Walter Ruttman, Klier componía un collage de imágenes que radiografiaban la ciudad y su movimiento. Pero mientras la película de Ruttman comenzaba filmando la llegada de un tren a Berlín; la de Klier lo hacía en avión, mostrándonos un abanico de imágenes, esta vez capturadas por lentes que no pertenecen a su cámara, sino a cámaras de vigilancia procedentes de distintos contextos: una gran tienda en Berlín, una empresa de transportes de Frankfurt, las cámaras de seguridad instaladas en una calle antes de un desfile militar, un *peep show*, una cámara oculta en un psiquiátrico. A estas imágenes se sumaban las producidas por dispositivos de simulación digital como un electroencefalograma, un simulador de vuelo, una máquina generadora de retratos hablados perteneciente a la policía de Düsseldorf. Es decir, como el Bosco, Klier no pretendía mostrar escenas, así por que sí, sino mostrar qué es lo que nos mira. Lo que Klier mostraba es la mirada de los medios.

[2] http://www.ambienttv.net/content/?q=facelessthemovie

Si bien ha existido un amplio repertorio de referencias cinematográficas y literarias que desde la ciencia ficción alertaban sobre las potencialidades de una sociedad controlada por un poder abstracto y totalizador, pocas de ellas han centrado su crítica sobre los medios mismos. Desde la novela de ciencia ficción *Nosotros* (1921) de Yevgueni Zamiatin, la cual estaría basada en las experiencias del propio escritor recluido bajo el régimen zarista primero y bolchevique después, y que habría inspirado a George Orwell para escribir "1984" en 1949, pasando por el film "Los mil ojos del Doctor Mabuse" (Fritz Lang, 1960) basado en un hotel diseñado por los nazis parapetado con tempranas cámaras de vigilancia y todo tipo de dispositivos de espionaje; o *THX 1138* (George Lucas, 1971) que representaba la vida de una sociedad donde todas las actividades humanas se controlan centralmente en todo momento; hasta las más contemporáneas como *The Truman Show* (Peter Weir, 1998) donde un individuo es observado por miles de televidentes desde su nacimiento sin ser consciente de ello, en todas ellas existe un poder centralizado tras las cámaras que lo registran todo. En ese sentido, el film de Klier le otorga agencia a cada uno de los distintos dispositivos de vigilancia rastreando sus procedencias. Tras ellos no hay un gobierno en específico, ni una empresa o corporación en particular. Sino que se trata de una heterogeneidad de instituciones que obedecen a necesidades diversas. El automatismo de las máquinas en su tarea de "ver", opera en función de una mecánica social, económica y política de la que todos nos hemos hecho partícipes.

Ya no se trata simplemente de un gobierno, un dictador, o una corporación espiando nuestros movimientos en un visor para conspirar contra el pueblo. No son los ojos del doctor Mabuse espiando nuestras acciones para ejercer el mal. Las "máquinas de ver" van haciendo real lo que anunciaba el panóptico de Bentham que juzgaba su dispositivo "destinado a difundirse en el cuerpo social" (Foucault, 2002). Observar estas problemáticas desde una mirada suspicaz nos permitirían afirmar junto a Rossi Braidotti que "Las tecnoculturas refuerzan incluso algunos de los peores rasgos de los regímenes tradicionales de poder, utilizando la gestión de las inseguridades disparadas por los cambios como un sondeo previo a la restauración de

jerarquías tradicionales" (Braidotti, 2005, p. 316) La pupila de Dios late en miles de pantallas que parpadean frene a nosotros.

La curiosidad por registrar lugares, la avidez por documentar, el resguardo de la propiedad privada y la histeria por la seguridad ciudadana, promovida desde el derrumbe de las torres gemelas y desde los sucesivos atentados terroristas hacia el primer mundo, se han convertido en las nuevas pulsiones inscritas en la sociedad de manera transversal que potencian que el acto de ver tras una prótesis tecnológica se haya resituado como una urgencia y una necesidad, que encuentra antes su explicación en las densas interconexiones que surgen del sistema económico y cultural, antes que en los grupos de poder concretos ligados a un bloque político específico.

Máquinas autómatas

Los sistemas de visión tecnológicos automatizados encarnan una presencia inédita en nuestra cultura. La gran fotografía del planeta compuesta por ese collage de instantáneas digitales tomadas por el carromato de Google es el extremo de ello. Hace dos años hacía noticia en las redes sociales el momento epifánico en el que ese carromato de Street View (sub-aplicación de Google Maps que permite a los usuarios navegar por la imagen real de las calles buscadas) se encontraba con su homólogo de BING. Dos cámaras registrándose mutuamente. Máquinas espías que espían máquinas espías. ¿Dónde queda el sujeto entonces? Ya son varios los artistas (Jon Rafman, Michael Wolf, Doug Rickard, entre otros) que en un ejercicio que Joan Fontcuberta ha denominado como "post-fotografía" no salen a las calles con una cámara a capturar el "instante decisivo" (Cartier-Bresson) buscado por la vieja fotografía, sino que utilizan el *Street View*, para luego escoger un ángulo, una esquina que revele una escena curiosa, inaudita, que no conmovió a la cámara de Google, pero que por su extrañeza o espectacularidad se vuelve fotogénica; o bien que revela el error o *glitch* que el autómata tampoco advirtió en series como *Google Street Glitch* de Frére Reinert.

Esta autonomía posible de los mecanismos de visión tecnológica ya era anticipada por Michael Snow y su film *La Région Centrale* (1971), que nos

dejaba apreciar lo que sería una película sin director, ni camarógrafo. Snow instalaba en una meseta rodeada de montañas en el desierto de Canadá en la provincia de Québec, una cámara cuyo soporte, diseñado junto a Pierre Hábelos, funcionaba como un brazo robótico, el que estaba inicialmente programado para ser activado mediante sonidos. Snow dice haber mirado la cámara sólo una vez y que el resto fue realizado por el plan y por la máquina misma. Los movimientos rotatorios de la cámara, que alcanzaban los 360º, desafiaban la naturalizada manera en que el cine ha construido su lenguaje audiovisual hegemónico, basado en la perspectiva renacentista y en una estructura narrativa canónica. Los movimientos de este brazo protésico nos dejaban apreciar una retícula visual inédita hasta entonces que hurgaba en un paisaje desértico generando, además, la ilusión de suspensión gravitacional. El registro de la cámara, no describía a seres humanos y apenas es convocaba a su propia sombra como testimonio autorreferencial, donde la "región central" o punto cero era el propio lente, la mirada del cíclope. "Uno de los títulos que consideré usar era *!? 432101234?!* Con lo que me refería a que a medida que se desciende, se acerca a un punto cero que es el centro absoluto, cero nirvánico, centro de éxtasis de una esfera completa." (Snow, 1994, p. 123).

Este proyecto de Snow se relaciona además con su propia biografía. El mismo vincula su interés por capturar el paisaje desde una máquina autómata, con el oficio de su padre, topógrafo, tuerto, quien finalmente termina por quedar ciego. El confiesa haber tenido una fascinación por las notas sobre mediciones topométricas que su progenitor dejó, y por los mecanismos que articulan la visión. (Snow, 1994, p. 222). Con el dispositivo realizado por Snow el lugar de la visión quedaba delegado a la máquina que filmó 24 horas, durante cinco días; de los cuales Snow edita un total de 190 minutos.

Hoy desde la internet como un meta soporte para la circulación de las imágenes producidas por las cámaras de vigilancia, han surgido varios proyectos que valiéndose de ciertas vulnerabilidades de los servicios de webcam ofrecidos por el mercado, hacen públicas las imágenes que estaban destinados a un ámbito privado (comercial o familiar). Sitios web como *Opentopia*, *Ihackstuff* o simplemente a través de la búsqueda en google de

la palabra *Liveapplet* es posible acceder a directorios de *webcam* públicas o privadas.

Aprovechando esta vulnerabilidad de la red, y casi en diálogo con el film de Klier, el artista español Mario Santamaría (1985) comenzó desde 2009 a 2011 a coleccionar capturas de video y *streaming* de las *webcams* a las que podía acceder, generando con todo ese material lo que él tituló un *Collage City* [3], que más que una crítica a los sistemas de vigilancia, asume como una hiperbólica visión sobre la ciudad; como una manera de comprender el flujo dinámico de la urbe, observando cómo a través de este dispositivo de visión confluyen distintas temporalidades activadas por el visor de cámaras detrás de las cuales es improbable un sujeto. Esta idea, la extrapola, con su más reciente proyecto *Troling Google Art Project* realizado entre 2013-2014 a partir del uso de la herramienta de visualización de imágenes capturadas de las visitas virtuales de *Google Art Project* a famosos museos en el mundo. En la serie *Righted Museum* (2013) del proyecto, fotografía piezas artísticas las que paradójicamente, por conflictos de *copyright*, ha debido borrar, otorgándole al objeto deseado un punto ominoso. Ya en su última entrega *The Phantom of the Mirror* (2014), captura una instantánea del propio dispositivo fotográfico contra su reflejo en un espejo, constituyendo lo que algunos han denominado como un "*selfie*" de la propia cámara robot. Lo que Michael Snow dejaba en el punto ciego, punto cero, o región central, como él prefería llamar, se hace explícito, y absurdo en su contraste profano, una pequeña cámara solitaria en contrapunto con el decorado majestuoso de los museos que retrata, como si se tratase de una postal post humana.

Ejemplos como estos vienen a mostrar cómo el papel de las y los artistas, en el proceso de apropiación y manipulación de las tecnologías con las que habitamos y nos constituimos, permiten no sólo hacer evidente cuáles son los mecanismos por los cuales los dispositivos tecnológicos intervienen, condicionan y transforman nuestras vidas complejizándola y reconstituyendo incluso otros modos de comprender el sujeto y a la sociedad; sino que también este modo de apropiación reflexivo y crítico ofrecería también una puerta de salida a tales condicionamientos, proponiendo la posibilidad de inventar otras formas de ver o de otorgar a los dispositivos tecnológicos nuevos sentidos más plurales.

---

[3] http://www.mariosantamaria.net/collage-city.html

Referencias

BRAIDOTTI, R. (2005). *Metamorfosis: hacia una teoría materialista del devenir*. Tres Cantos, Madrid: Akal Ediciones.

FOUCAULT, M. (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*.Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

FREUD, S. (1992). *Pulsiones y destinos de pulsión. En Obras completas. Contribución a la historia del movimiento psicoanalítico. Trabajos sobre metapsicología y otras obras* (Vol. XIV, pp. 105–134). Buenos Aires: Amorrortu.

LACAN, J. (1987). *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis: 1964*. (J.-A. Miller, Ed.). Buenos Aires: Paidós

SNOW, M. (1994). *The collected writings of Michael Snow*. Waterloo, Ont: Wilfrid Laurier University Press.

Campo/Escena | Intersecta

Los Nuevos Medios y las Artes Mediales
Seis criterios para la cartografía de un campo/escena

Simón Pérez Wilson

El año 2013 se gesta el primer Seminario de Artes Mediales, organizado bajo el alero del Magíster de Artes Mediales de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, iniciativa que busca relevar la reflexión crítica sobre las prácticas mediales, los nuevos medios, el arte sonoro, la experimentación, la investigación y la producción de obra, de la misma forma el encuentro trabaja en base a talleres, conversaciones, conciertos audiovisuales y mentorías para el desarrollo de proyectos.

Cuando hablamos de las Artes Mediales y los Nuevos Medios, estamos transitando siempre en terminologías en movimiento, lo que sí podemos afirmar es que la medialidad, la experimentación y los cruces entre arte, tecnología y ciencia son elementos fundamentales e insoslayables al momento de comprender las dinámicas de esta escena.

Para hablar de escena o campo, tenemos que hacer el ejercicio de aventurarnos a una cartografía, para desplegar ese mapa tentativo también se hace necesario conformar un arco espacio temporal que nos de cuenta de un período, todos ejercicios que en términos de investigación requieren tiempo. Pero podemos hacer un levantamiento preliminar a partir de ciertos ejes y criterios.

El primero de ellos tiene que ver con el cronológico, podemos situar los antecedentes históricos de la relación entre arte y tecnología en Chile a fines de los años 60’ con Carlos Martinoya y Naum Joel con el Abstratoscopio Cromático, a fines de los años 70’ el Comdasuar de

José Vicente Asuar, la experimentalidad en videoarte e instalaciones de Juan Downey y Matilde Pérez como botón de muestra de cómo anunciar en términos reflexivos y de práctica artística un momento de experimentación en que los cruces que hemos descrito comienzan a emerger. En los años 80' y comienzos de los 90' con el desarrollo de los Festivales Franco Chilenos de Video Arte y la Bienal de Video (y sus sucesivos nombres), como ventana de reflexión y difusión de obras de videoarte, artes electrónicas, nuevos medios y artes mediales, el presente 2017 desarrolló su edición número 13 del encuentro bi-anual.

De allí deviene un segundo criterio, desde donde se escribe este texto es relevante, que tiene que ver con la relación desde la institucionalidad pública y el campo - escena de los nuevos medios y las artes mediales, el cual podemos remontar hacia 1993 cuando la primera versión de la Bienal de Video, Santiago es co-organizada desde la División de Cultura del Ministerio de Educación y la Corporación Chilena de Video, en 1997 se involucra la incipiente Área de Cine y Audiovisual, luego el 2003, ya siendo Consejo Nacional de la Cultura y las Artes junto a la misma Área, ya para el 2007 el apoyo a través de instrumentos de concursabilidad se da al interior del Fondo del Arte y la Industria Audiovisual, a través de una línea de festivales de trayectoria.

Estos antecedentes se suman a los Fondos de Cultura, que desde el año 2007 al alero de la sub-categorización en la línea de artes visuales surge "Arte en Red" (FONDART 2007) y "Cyber Arte y Técnicas Digitales" (FONDART 2008). Para el 2009 las bases del FONDART incluyen una categoría independiente llamada "Arte Integradas y Multimedia", y luego en 2011 junto con el surgimiento del Área de Nuevos Medios, la línea de Nuevos Medios se crea con las modalidades de Investigación, Creación y Difusión. El surgimiento del Área surge como un puente entre la acción pública en artes y cultura y la escena de las Artes Mediales y los Nuevos Medios, y de esta manera canalizar políticas públicas y acciones que desarrollen e impulsen el fomento, investigación, creación y difusión del sector en Chile y en el exterior. El año 2017 y ha 7 años de su creación, hoy cuenta con orientaciones y estrategias claras para su desarrollo en conjunto con las Áreas de Fotografía y Artes Visuales.

Tercer criterio, que guarda relación con los principales encuentros, seminarios e instancias que están apuntalando de manera decidida el campo, y con especial fuerza en los últimos 10 años, por qué fijar la mirada estos últimos 15 años, porque nos da una perspectiva reciente y donde han surgido iniciativas, colectivos, encuentros, festivales, seminarios, que han dado forma en su conjunto a lo que hemos nombrado escena / campo, quizás podemos discutir que el sub-conjunto forme al conjunto, lo interesante es ver y poder cartografiar la diversidad y volumen de acciones, y no solamente eso, y quizás es para un análisis posterior, también poder abrir paso a un análisis sobre se ha desarrollado esta escena.

Siempre estos recuentos se hacen de manera parcial, y aquí presentamos algunas de las instancias que creemos han motivado y abierto caminos en el campo / escena de las artes mediales, nuevos medios y cultura digital en Chile, que desde su expresión colectiva han gestionado y realizado acciones proclives a indagar y abrir espacios de diálogo y visibilización en nuestro país.

Desde la óptica de festivales y encuentros, como hemos visto anteriormente la **Bienal de Artes Mediales** abre un espacio inédito para la producción y difusión del videoarte, artes electrónicas, nuevos medios y artes mediales en Chile desde el año 1993 a la fecha, en el año 2001 surge Festival Internacional de Música Electroacústica Ai-Maako (a partir de los ciclos de música electroacústica), el **Festival de Arte Sonoro Tsonami** de Valparaíso nace el año 2007, el año 2009 se organiza el primer **Encuentro de Cultura Digital** (2014, 2016) desde y el presente año abre su décimo primera edición; el **Concurso de Arte y Tecnologías Digitales, en homenaje a Matilde Pérez** nacido el 2011, el año 2012 es la primera versión de **Primavera Hacker** y también de **AMC Siggraph Santiago**, que ya cuenta con cienco ediciones, el **Seminario de Artes Mediales** del 2013, mismo años del **Encuentro Nacional de Nuevos Medios** (2013, 2015), nacido de una iniciativa gestada por Diego Gómez en la Universidad de Chile) el **Encuentro Internacional**

de Arte Contemporáneo y Nuevos Medios, **Lumen**, que se desarrolla en la ciudad de Punta Arenas desde el año 2014, mismo año que surge **TranZACT** encuentro de Nuevos Medios en la ciudad de Concepción, 2015 surge **Toda la Teoría del Universo** iniciativa gestada por Singularity Sur Laboratorio Cultural, **NORTEXPANDIDO**, Formación en Artes Mediales en la ciudad de Iquique, que funciona desde el 2015, el **Seminario de Cultura Digital** con sus tres ediciones desde 2016 **NorteMedial** II Seminario de Artes Mediales en la ciudad de Antofagasta. **Cruces Sonoros**, al alero de Anilla Cultural, en el Museo de Arte Contemporáneo. Todas estas iniciativas con su naturaleza propia se han instalado de forma permanente y suceden de forma periódica, desde la academia, desde la gestión independiente, al amparo de corporaciones o iniciativa de colectivos, cada una de éstas de norte a sur de Chile, han instalado más allá de la Región Metropolitana una forma, una lectura y un estado de situación sobre los nuevos medios y las artes mediales en Chile.

Un cuarto criterio guarda relación con la academia y la formación al alero de instituciones universitarias, que han integrado estos nuevos lenguajes como parte de una estructuración dinámica del campo, que podemos extender desde el diseño multimedia, la programación, las artes, las artes mediales, el videoarte, el diseño de interacción, el arte sonoro, el cine / audiovisual, entre otras, este posible largo etcétera es interesante de analizar, puesto que permite extender los márgenes de acción y nos habla de buena manera de lo transversal que es la creación e investigación en este campo, es importante por consiguiente poder consignar algunas de las iniciativas que han surgido desde fines de los años 90' en términos de formación universitaria.

Ya en el año 1997 podemos rastrear un antecedente en la Universidad de Chile, donde se impartió un **Diplomado de Comunicación y Estética del Video y la Imagen Digital**, que se suma en el año 2000 a tres formatos que abre la misma Universidad, que son en perspectiva, la génesis del **Magíster de Artes Mediales**, que este año cumple 10 años

de existencias, esas iniciativas a comienzos del nuevos siglo fueron, el **Postítulo de Artes y Tecnologías con mención en Multimedios Interactivos, Diploma en Comunicación y Estética de Video, Curso Teórico, práctico, sobre cultura, tecnología y expresión videográfica**. Ya adentrados los años 2000 podemos sumar, **Open Curso, Diplomado en Diseño Interactivo y Physical Computing** de la Universidad del Desarrollo; el pregrado de la UNIACC que presenta una modalidad de titulación de **Comunicador Digital con especialidad en Interactividad en Medios Digitales**, de la Universidad de Chile el **Postítulo en Arte Sonoro**, la Universidad Adolfo Ibáñez abrió el **Centro de Interfaces Interactivas** al interior de la Escuela de Diseño, en la línea de investigación está el **Programa de Estudios Visuales y Mediales** de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, el proyecto FONDECYT de **Cultura Digital en Chile** de la Universidad Diego Portales.

Un quinto criterio guarda relación con colectivos artísticos que han movilizado la escena desde comienzos de los 2000, que han desarrollado proyectos de formación, investigación y creación, haremos alusión de forma incompleta a tres instancias de este tipo que han marcado y generado impulsos en momentos importantes para el surgimiento y fortalecimiento de las artes mediales y los nuevos medios.

T-R-O-Y-A-N-O, nace el año 2004 como colectivo integrado por los artistas e investigadores Ricardo Vega, Ignacio Nieto e Italo Tello, en 2007 editan Instalando. Arte y Cultura Digital. **Duplo** surge el 2007 de la colaboración entre los artistas e investigadores Carolina Pino y Daniel Cruz, quienes realizan diversas acciones entre las cuales estuvo el Encuentro de Arte y Tecnologías Interactivas. **Chimbalab** colectivo creado por Constanza Piña y Claudia González en el año 2009 con proyectos de creación y formación, **Surófona** Radio Online Latinoamericana de Artes Electrónicas, surge el año 2016.

Un sexto criterio, espacios de gestión, trabajo y exhibición que se ha generado en distintos momentos con más y menos continuidad, han sido relevantes para dar visibilidad a las prácticas de las artes mediales y los nuevos medios desde, como articuladores y también gestores de muchas instancias que han irradiado y potenciado a la escena, el **Espacio de Fundación Telefónica** surgido el año 2005, donde se exhibieron muestras de Juan Downey, José Miguel Tagle, Emergentes, Mariano Sardón, Tesla: Encuentro de Cultura Digital, entre otras, la **Galería Persona**, 2006, **Santiago-Media Lab**, 2007, **Plataforma Cultura Digital**, **Anilla Cultural** en el Museo de Arte Contemporáneo en 2010 con sala de exposiciones y distintas actividades como Cruces Sonoros, en Puerto Varas surge el **Centro de Arte Digital Juan Downey** el año 2014, **Singularity Sur Laboratorio Cultural** surge también el año 2014 en Concepción.

También una serie de espacios híbridos de prototipado, fabricación digital, producción audiovisual, formación y actividades relacionadas al arte, tecnología y cultura digital como Fábrica de Medios, Red de Hacedores, FabLab Santiago, FabLab de la Universidad de Chile, FabLab UC y el Santiago Makerspace.

Sexto Criterio plataformas de difusión, investigación y puesta en valor de del patrimonio de los nuevos medios y las artes mediales, allí hay que destacar de forma pionera en el año 1999 **Escáner Cultural**, revista de difusión e instancia de investigación, fundada por Yto Aranda, en la misma línea **ArtNumérica** de Ricardo Vega, desde otros ángulos Manzana Mecánica, Fayerwayer y desde el punto de vista de la investigación **Mediateca Libre**, **Plataforma de Arte y Medios** (PAM) y **Sónec**, Sonoteca de Música Experimental y Arte Sonoro Chileno.

La oportunidad de poder hacer este texto, nos permite levantar una mirada –posible– de una cartografía en expansión, una visión –de muchas–

que pueden dar cuenta de la consolidación de un campo, entendiendo el concepto como una red de relaciones, de investigadores, artistas, difusores, que en los últimos quince años han ido construyendo desde distintas perspectivas un entramado de cruces y transversalidades que vistos en perspectiva tienen una vigencia importante que ha posibilitado que desde la institucionalidad, las universidades, los y las creadores / investigadores, la gestión independiente, los museos y los espacios culturales desarrollen en conjunto acciones, plataformas e instancias que potencian a las artes mediales y los nuevos medios en Chile.

Estos seis criterios son un ejercicio de muchos que hoy se están haciendo, seis ideas desde las cuales poder articular y leer esta escena.

Proyectos | Intersecta

Centro Nacional de Arte Contemporáneo | Cerrillos
19.08.2017

Bosques atómicos en Neltume: ensayo, materialidad y diagrama.

Colectivo Catrileo+Carrión[1]

Qué significa retornar un extracto de aserrín de árboles nativos arrastrándolo e instalándolo en distintos contextos y espacios para provocar y convocar sus agenciamientos como cosa, traída al mundo? Después de haber instalado 86 sacos de aserrín traídos desde Neltume Carranco S.A. en Galería Metropolitana (Prolegómenos para una Geología Política de Neltume, enero 2016) y haber estado por más de un año en Londres 38, espacio de memorias (Neltume señala el camino, abril 2016 – mayo 2017); nos preguntamos qué implica retornar hacia Neltume, con este aserrín y con todo lo que se arrastró en el camino: conversaciones, procedimientos, re-orientaciones y desplazamientos.

El aserrín es visto como residuo de la industria forestal, como inmundicia acumulable. En este sentido, su in-mundicia nos aproxima a los límites con que se le ha recortado: fuera del mundo, del mundo occidentalizado, acumulándose por más de 80 años en una localidad que ha sido protagonista y testigo de diversos procesos históricos violentos transformando todo un territorio y su pueblo.[2] Dicho aserrín tiene su especificidad, y es esa particularidad que nos interesa señalar, para situarnos desde ahí y así mirar,

[1] Colectivo de investigación-creación formado el 2015 por Antonio Calibán Catrileo Araya (Curicó, 1989) y Manuel Antonio Carrión Lira (Quillota, 1986). Viven y trabajan entre Neltume y Santiago de Chile.

[2] Neltume es una localidad ubicada en el sector cordillerano de la región de Valdivia (sur de Chile). En tanto territorio ancestral mapuche, desde la invasión de los conquistadores españoles se inicia en Neltume una historia de luchas y resistencias ante la colonización, el despojo identitario y el saqueo socioambiental. Posteriormente, el territorio es testigo de otro proceso histórico y social, que queda de manifiesto en las experiencias de organización obrera en el Complejo Forestal y Maderero Panguipulli durante el gobierno de Salvador Allende, así como también en la represión dictatorial a los protagonistas de dichas experiencias, en el intento por parte del Movimiento de Izquierda Revolucionaria (MIR) de establecer una guerrilla en la zona para luchar contra la dictadura, y en los actuales conflictos relacionados con el giro turístico y los proyectos hidroeléctricos que afectan a diversas comunidades en el territorio. Cabe recordar que el Complejo Forestal y Maderero Panguipulli fue una de las más extensas áreas de propiedad social impulsadas por el gobierno de la Unidad Popular, en una de las zonas de mayor riqueza en bosques nativos del país. Durante la dictadura, Julio Ponce Lerou -yerno de Pinochet- ejerció como presidente del Complejo hasta 1982, en 1988 la sociedad dejó de existir y todos los terrenos fueron privatizados en un proceso que concluyó en los primeros años de los gobiernos de la Concertación.

pensar y sentir el mundo. Por eso mismo, detenernos a observar sobre qué compone a este aserrín específico nos obliga a poner atención en su calidad de agente no-humano, testigo de distintos procesos humanos que coexisten y se relacionan. He ahí el principio de relacionamiento que establecemos con esta materialidad: una política de los afectos, como catalizadora de nuestras memorias, de nuestros flujos críticos de la experiencia de la modernidad-colonialidad. De cruces que nos hacen reflexionar sobre el exceso de la acumulación, del valor de las cosas en tensión con lo invaluable, como el tiempo de los árboles y toda la red de vida que los rodea.

El aserrín se acumula, pero no se encuentra estático. En su tiempo no-humano, su movimiento es recursivo, es devenir pasado-presente, escapando también de la posibilidad de ser objeto. Su retorno es una política que se piensa como un ensayo, un procedimiento para establecer alianzas e intentar ensamblar el malestar. Ante eso nos preguntamos, ¿es posible establecer un nexo y filiación política con este aserrín? Testigo y agente, que se niega a la linealidad del tiempo y a la representación del sujeto político, porque dicho aserrín excede nuestros límites de comprensión del tiempo, del espacio,

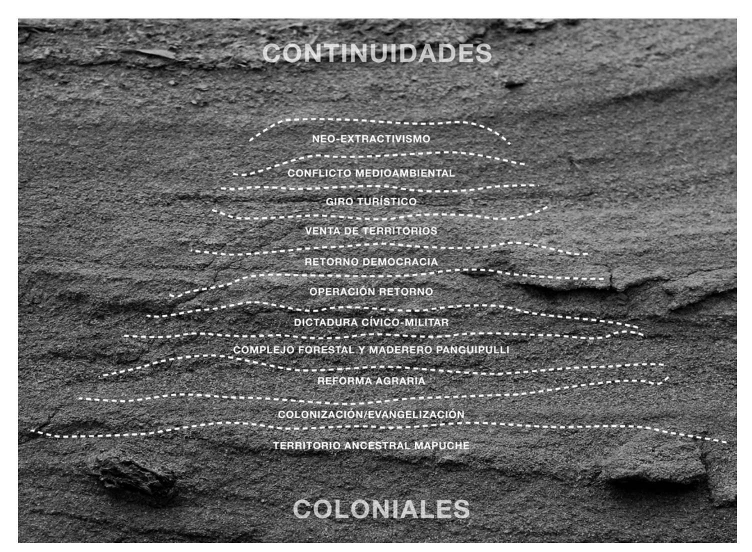
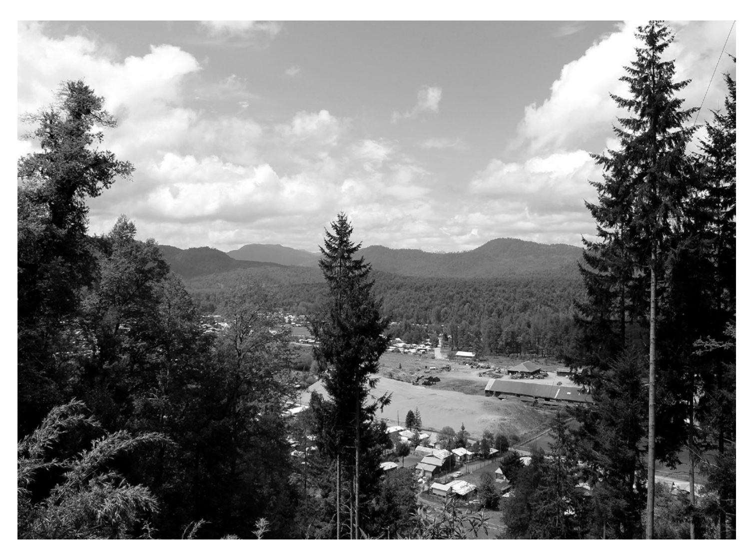


Diagrama1: "Diagrama-nudo conceptual IV: Repvyen mapu dvmillko mamvll Neltume mew / Seguir la materia del aserrín de Neltume", diagrama de Colectivo Catrileo+Carrión, parte de la exposición Procedimientos para una Política del Retorno (Universidad Católica de Temuco, 2017).

de las proporciones humanas. No obstante, está presente como materia vibrante.

Su potencia nos hace retornar a nosotros también hacia el sur, teniendo como horizonte a Neltume, como espacio que nos ha excedido y afectado. Por eso mismo, insistimos en su devuelta, como una torsión al tiempo de la producción serial, para detenernos a recomponer nuestra comunidad imaginando que ordenamos el mundo desde un tiempo otro, el tiempo atómico del bosque que nos convoca en un espacio fugaz de encuentro, que nos invita a excederlo para pensar dispositivos poéticos y estéticos que nos permitan entender la noción de materia prima como práctica productiva que garantiza una continuidad que no es más que violencia colonial.

Queremos pensar la materialidad no como una dimensión pasiva de la existencia, sino que proponemos considerarla como un agente activo que siempre tiene una imprevisible potencia de transformación. Es así que entendemos nuestro trabajo artístico como un trabajo también de



Fotografía1: “Vista del cerro de aserrín de Neltume”,
fotografía de archivo personal Colectivo Catrileo+Carrión, Neltume 2015.

investigación, tanto de lectura y escritura, pero también comprendiendo la misma experimentación poética y estética como espacios de ensayo y deriva investigativa. Desde esta consideración con la materia, podemos apuntar hacia horizontes no antropocéntricos de sentido, pues si la materia ya tiene su propia potencia y fuerza de alteración entonces no necesita de un sujeto, de un ser humano que le otorgue una forma. Esta crítica al hilomorfismo clásico, nos permite articular nuestra propuesta junto con el aserrín, junto con Neltume, no sobre o acerca de Neltume. Proponemos distanciarnos de usar Neltume y su politicidad como un contenido extraíble mediante el relato o la garantía del sujeto político estable para su exhibición; en cambio, pretendemos relacionarnos con el aserrín, pues implica una exigencia al espectador de posicionarse como sujeto frente al residuo que lo enfrenta.

Actualmente nos encontramos en un proceso de experimentación poética y escritural que toma el formato de video-ensayo y diagrama, que hemos denominado como “Bosques atómicos en Neltume”, aludiendo a la dimensión microscópica que encierra el cerro de aserrín en tanto las partículas que conforman el cerro poseen una temporalidad que excede la nuestra. Esta temporalidad no humana nos hace pensar en el potencial metonímico del bosque atómico pues nos invita a imaginar el tiempo en que esa viruta de aserrín era árbol. Pero también es un relato realista, en tanto reconoce la diversidad de seres que habitan en el cerro de aserrín, como entidades y espíritus, microorganismos y átomos; que se presentan con su propia temporalidad ante nosotros, recordándonos que el bosque sigue ahí, solo que nuestro acceso a la materia estará siempre constreñido por nuestra temporalidad humana.

Finalmente, el bosque atómico sirve como metáfora negativa para señalar el verde que inunda y rodea el cerro de aserrín, como un desierto verde: monoplantaciones de eucaliptus que secan el agua y no dejan crecer lawen, ni ningún otro tipo de diversidad, cortando la multiplicidad, anulando la divergencia, reduciendo el itrofilmongen a una unicidad.

Colectivo 22bits: Ningún ruido es inocente

Bárbara Molina

La conformación del Colectivo 22bits surge de la inquietud por ampliar el campo de acción propuesto desde la academia, emanciparlo de sus objetivos mercantilistas fomentando la reflexión crítica, la investigación práctica, la transdisciplina y el acceso al conocimiento. Sus integrantes; Matías Serrano, licenciado en artes mención sonido, y Bárbara Molina, diseñadora gráfica, provienen de carreras aparentemente técnicas y concretas, donde el cuestionamiento teórico y la experimentación se sitúan en la periferia del quehacer en su propia experiencia, encontrando en la experimentación artística, un campo de acción.

El trabajo del colectivo se centra en cuestionar la forma en que oímos, subvertir las convenciones de lo se entiende por sonido musical, y apropiarse del ruido como una materialidad disponible para la creación. Estando inmersos en un océano de sonidos, donde el silencio absoluto es imposible, el entorno se transforma en una mina de objetos sonoros. Desde ahí, y explorando la frontera entre arte, tecnología, diseño y sonido, proponen el desafío de construir sus propios artefactos para la experimentación como una forma de comprender las lógicas detrás de la tecnología y tener la posibilidad de subvertir su finalidad, lo que les ha permitido trabajar sobre nuevas interrogantes que exceden los iniciales límites disciplinares.

La inquietud sobre la naturaleza de los sonidos fue abordada por Pierre Schaeffer, en su teoría del objeto sonoro. Al observar atentamente un error técnico típico en un disco de vinilo, una repetición constante debido

al cierre de uno de sus surcos (un loop, como lo denominaríamos hoy), Schaeffer notó que por primera vez había podido capturar un sonido en el tiempo, abstraerlo de su naturaleza fugaz y efímera, y lograr estudiarlo con detenimiento. En su teoría, se refiere al sonido como un objeto, tal como los objetos físicos que conocemos, los cuales podemos conceptualizar, significar, reducirlos y separarlos de su entorno. Con la diferencia principal, de que los sonidos se mueven en la dimensión temporal, y si se carece de un aparato técnico que registre, son impermanentes.

Entender a los sonidos en sí, separarlos de su fuente, y valorar su existencia desde el acontecimiento, es lo que permite distanciar la experimentación sonora de la física clásica y las artes musicales, al dotarlo de una dimensión simbólica y poética; comprender la dimensión humana de los fenómenos vibratorios. En el documental *Touch the Sound* (2004), sobre la percusionista y compositora Evelyn Glennie, se habla de esta comprensión, desde la sensibilidad. En éste se enfatiza constantemente sobre cómo los sonidos cotidianos nos afectan, desde la perspectiva de esta artista, que debido a su hipoacusia, se ve obligada a relacionarse con el sonido más allá de los oídos, haciendo un llamado a una escucha donde todo el cuerpo se ve involucrado. Evelyn inspira al hablar de una relación entre fuente sonora, acústica y cuerpo, donde estos factores modulan constantemente nuestra manera de escuchar.

La obra *drumCircle[]* (2015), de Christian Oyarzún y expuesta en la 12ª Bienal de Artes Mediales, representa las inquietudes antes mencionadas. En esta obra, a través de un complejo aparataje técnico, una serie de baquetas motorizadas, dispuestas en una sala circular, golpean pequeños tambores y activan luces de forma secuencial. El espectador, encontrándose al centro de esta iteración, se ve sometido al paso del tiempo y a través del pulso constante del sonido, que se genera en todos los rincones posibles de la sala. Pese a que todos los “tambores” eran casi iguales, su sonido estaba ligeramente modulado, por las distintas tensiones a las que estaban sometidas sus membranas. Esta obra abre una ventana, en relación a explorar

la percusión como forma de liberar a los objetos sonoros contenidos dentro de las cosas de nuestro entorno.
Para el colectivo, encontrar coherencia entre los cuestionamientos conceptuales y la acción ha sido uno de los desafíos más importantes del proceso. La indagación de distintos formatos, experiencias y espacios ha sido el motor que los lleva a la búsqueda por construir su propio lenguaje.

A partir de los referentes mencionados surge el desarrollo de *Tutupá Drum Machine*, máquina que ejecuta percusiones con baquetas gracias a la programación de servomotores, resignificando las drum machines convencionales (que reproducen electrónicamente sonidos de percusión), para generarlos acústicamente; deliberadamente devolver los espectros del sonido a la vida, reactivar el potencial sonoro latente de los objetos. La creación de este aparato derivó en la necesidad de comprender las distintas partes por las que había que atravesar hasta obtener el objeto final, y hasta qué punto llega el control que se tiene sobre hardware y software; hasta que punto desbloqueamos las cajas negras que nos rodean. Una vez fabricado el aparato, se hace latente el desafío de no solo reproducir y fabricar, sino utilizarlo como una herramienta de experimentación, exploración y creación, un medio más que una finalidad en sí mismo.

Con la adjudicación de la convocatoria *Sonido específico* de Anilla Cultural/ MAC, que buscaba propuestas en torno a las características acústicas del hall del Museo de Arte Contemporáneo (MAC) de Santiago, sede Parque Forestal, el colectivo pone a prueba las capacidades performáticas de Tutupá. La presentación "Percusiones, bits y audiciones" realizada en enero de 2017, contemplaba el uso de dos Tutupá, lo que permitía golpear ocho objetos, y por lo tanto, la obtención de ocho sonidos diferentes. Los objetos seleccionados fueron producto de un proceso de exploración en el museo, donde se seleccionaron los materiales que entregaran los sonidos más particulares al ser percutidos.

Estos fueron intervenidos con micrófonos de contacto, para ser amplificados en el recinto, los que a su vez eran procesados a través de *Ableton Live*,

generándose así una performance que transcurrió desde ritmos minimalistas, por complejas polirritmias, hasta asemejarse a ambientes new age, todo en resonancia con la particular acústica del hall central del MAC.

En junio del mismo año, participan del Concurso de Arte y Tecnología Matilde Pérez, cuya línea curatorial trata el tema de las localías. Habiendo explorado, en cierta medida, las capacidades performativas que entregaba el aparato, se proponen el desafío de cómo situar estas baquetas en un contexto exhibitivo. Es por esto que desarrollan un algoritmo generativo que fuera capaz de crear constantemente nuevos ritmos, sin la intervención humana, considerando que las obras interactivas generalmente necesitan de un mediador que apoye la experiencia del espectador. En la obra llamada "Ensayo de horizontalidad", las baquetas golpeaban fragmentos de objetos hallados en el Barrio Matta, territorio donde se emplaza actualmente el taller del colectivo, y es llevado gracias a la tecnología, a un terreno virtual, donde cada actuador, o motor, guía al resto de las baquetas en la construcción del ritmo global, para posteriormente cederlo a la baqueta siguiente, haciendo un juego con el título de la obra.

Actualmente continúan desarrollando acciones performáticas e instalativas situacionales, llamadas "Intervención #n", donde cada contexto propone nuevos desafíos para las baquetas, cuestionando qué se golpea, y qué grado de interacción se le entrega al espectador. El trabajo del Colectivo 22bits se desenvuelve como un proyecto camaleónico, donde cada espacio propone matices que al ser explorados desde una escucha atenta y a través de un uso siempre crítico de la tecnología, permite transformar los espacios, en su totalidad, en potenciales materiales para la creación sonora.



http://www.22bits.org/

Proyecto Inmersividad 2015-2016-2017

Carolina Lolas Ahumada

La motivación del proyecto fue generar un medioambiente inversivo en la sala expositiva, un medio ambiente inmersivo nos permite navegar en nuevos campos de conciencia. Ampliar la Ciber percepción del espectador desde la obra de arte."Así como el computador es más que la suma de sus partes, y constituye un ambiente que reclama la facultad de la cybercepción para su aprehensión, así el *hypercortexis*, es más que la suma de mentes interactuando en la Red, llega a ser un campo de conciencia que requiere nuevos vehículos psíquicos y espirituales para su navegación. (…)""No sólo estamos cambiando radicalmente –cuerpo-alma–, sino que además estamos implicándonos activamente en nuestra propia transformación. No se trata únicamente de las prótesis de órganos implantados… (…) Se trata de una cuestión de conciencia. Estamos adquiriendo nuevas facultades y una nueva comprensión de la presencia humana. Habitar el mundo real y el mundo virtual al mismo tiempo, y estar simultáneamente aquí y de forma potencial en cualquier otro lugar, nos está proporcionando un nuevo sentido del yo, nuevas formas de pensar y percibir que amplían lo que creíamos que eran nuestras capacidades naturales, genéticas." Roy Ascott El fenómeno de inmersión, es uno de los cinco atributos del arte contemporáneo: Conectividad, Inmersión, Interacción, Transformación, Emergencia.

Referentes utilizados:

- Roy Ascott
- Francisco Varela y *Autopoiesis*

- Ronald Kay en una entrevista dirigida por esta investigación a propósito de su obra *Fuera de Escala* 2015
- Platón con *Timeo*
- Claudia Roggers y la obra *Lost in Paradis*

El desafío más importante de esta investigación fue articular Ciencias, Artes y Tecnologías bajo el criterio de artes mediales y generar un producto transdiciplinar. La investigación es una estructura que conjuga la practica artística (la escultura), el concepto de Inmersividad y el concepto de *Panspermia*, concepto que nos acerco a contenidos de las ciencias de la tierra, Geología, Geografía y Biología. Las obras comprometidas fueron producidas con un sentido transdiciplinario, lo que permitió reunir la utilización de diferentes métodos de producción de obra como: el uso tecnologías libres, programación *Arduino*, técnicas de producción escultórica tradicional como la cerámica, el uso de metales como acero inox y cobre, vidrio, espejos, mármol, rocas naturales, video animaciones, obra sonora, elementos que en su conjunto generan dispositivos lumínicos e interactivos potenciando un medio ambiente inmersivo en la sala de exposición.

La sala de exposición es un laboratorio para producir el fenómeno de inmersividad, los diferentes sistemas de montaje son los dispositivos que generan inmersión y el público nuestro gatillante del fenómeno de inmersión.

Conclusiones

Esta estructura INMERSIVIDAD ofreció obras concebidas como dispositivos didácticos interactivos, generando un equilibrio multidiciplinar óptimo para el traspaso de conocimientos y sensorialidad desde la obra de arte. Un axioma dinámico de los contenidos ofrecidos (la obra, el espectador y el conocimiento científico y/o contenidos a abordar).

La estructura de aplicación del concepto de inmersividad (exposición), se presentó al público por primera vez en la ciudad de Concepción durante el 2015 en el formato de exposición escultorica, en La Pinacoteca de la Universidad de Concepción abierta a todo público. Durante el 2016 se mostró esta exposición desde una versión acotada orientada a estudiantes de segundo ciclo y educación media en la institución Balmaceda Arte Joven Biobío complementado dicha estructura con mediación cultural y *workshop* para estudiantes de segundo ciclo, una ponencia en el Segundo Congreso de Educación Artística de la Universidad de Concepción, y dentro del 2017, se presentará al público de la región de los lagos en Balmaceda Joven Los Lagos como una muestra inmersiva multidisciplinaria y workshop orientado a estudiantes universitarios de la carrera de artes visuales de la universidad de los Lagos, que va a conjugar esculturas lumínicas, esculturas interactivas, video escultura, animación y video arte.

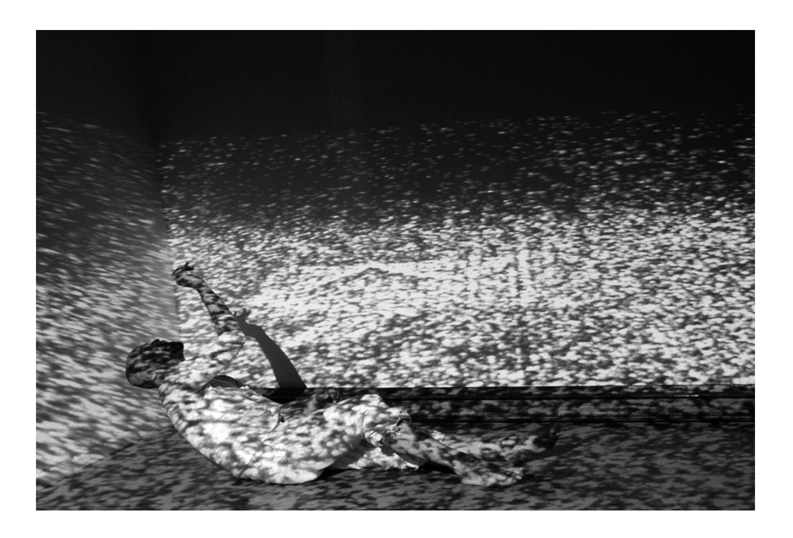


Moldeo

Dante

Moldeo es una plataforma de código fuente abierto que posibilita la realización de entornos interactivos con elementos de video y animación –en dos y tres dimensiones– y con efectos digitales en tiempo real.

Cuenta con una interfaz de usuario pensada desde el uso mínimo de los recursos de la computadora, así como permite una curva de aprendizaje relativamente rápida, donde con pocos conocimientos los usuarios principiantes puedan personalizar proyectos complejos.



Moldeo permite la implementación de proyectos de animación en tiempo real, mapping, dibujo en vivo, escenografías, ambientaciones y performance interactiva, entre un amplio abanico de posibilidades, haciendo uso de sensores (webcam, micrófono, Kinect, entre otros), para incorporar datos del mundo real que modifican los objetos dentro del software, siendo muy usado en danza, performance y en las artes escénicas en general.

Son estas características las que ha llevado Moldeo a la universidad, estando presente en la Universidad de La Plata, en los proyectos *Conectar Igualdad* y *Programar*, en la feria Tecnópolis y en talleres en C3, en Buenos Aires. También será parte del posgrado de Diseño interactivo a impartirse en la UBA a partir del año 2018.



Video incluye: Nuevo diálogo escrito–visual–sonoro

Diego Bernaschina

Lo más general, mi investigación artística corresponde un estudio de la realidad social actual, donde se manifiesta un nuevo significado del problema de la socialización a través de los individuos o grupos en distintas culturas hacia una exclusión o marginación.

Por ejemplo, mi trabajo de videoarte consiste una experimentación de los cuestionamientos del principio de identidad, y espaciales en medio de los procesos artísticos de varias artistas inclusivas. Así pues la definición principal de "artista en situación de discapacidad auditiva". Por lo tanto, la clase social vive en el mundo interior sobre los problemas y las dificultades para construir y asumir tanto el arte contemporáneo como la crítica social.

Así como la palabra obsoleta de "sordomudo" y "lenguaje de señas". Demasiados errores al confundir con estas palabras más utilizadas a través de los medios de comunicación masiva y las costumbres al significado de la discapacidad. Nadie se repara, ni adapta con el nuevo significado de la definición actual de "sordo(a)" y "lengua de señas" para toda la población en nuestro territorio chileno. No obstante, la importancia como un artista en situación de discapacidad auditiva, que nutre sus historias personales y creaciones más precisas a través de un análisis de videoarte en Chile.

La referencia de obra propia de videoarte consiste en suprimir o reemplazar las imágenes, las secuencias de videos para violentar a los espectadores.

Demasiados caóticos de las imágenes. Son precisamente las problemáticas de la experimentación a través del video artístico como la evidencia del perjuicio, desinterés y disgusto hacia la percepción comunicativa no verbal. Es decir, desconocen el idioma de la lengua de señas para la comunidad sorda. Por ejemplo, los pueblos originarios, los migrantes, o distintas minorías, también diferentes idiomas y costumbres de la lengua oral-escrita. Por eso, nuestro proyecto de videoarte solo corresponde con la modalidad lingüística signada.

El primer video del "Código de señas" fueron exhibidas durante el año de 2016 en proyecciones de: *All in one*. Piazza Martiri della Libertà (Chiari, Italia), OFF THE WALL (Madison (Wisconsin), Estados Unidos) y 8ª Espacio Enter Canarias (Islas Canarias, España).



Imagen captura de videoarte del "Código de señas" (2015).
Video disponible en Vimeo: https://vimeo.com/146150727

Y el segundo video del "Life of Chilean Deaf", este video que fue única exhibida y primera vez en el Festival Internacional "Digitalbigscreen" de Eslovenia, en septiembre del presente año.



Imagen captura de videoarte del "Life of Chilean Deaf" (2015).
Video disponible en Vimeo: https://vimeo.com/144084884

En ambos videos no tienen sonidos. Por eso, un artista en situación de discapacidad auditiva, tiene su propio sentido de visualidad, estéticamente, se proyecta su habilidad de crear en la mente a través de la historia narrada en imágenes.

Desafíos más importantes del proceso (técnicos y conceptuales)

Hay tres procesos del proyecto de videoartes:
1) Investigar la visualidad a través de la sociología del arte chileno
2) Producir y manipular de la obra de videoarte
3) Organizar la sensibilidad corporal de acuerdo a la obra

Para reflexionar los desafíos. Lo primero, es investigar la visualidad a través de la sociología del arte chileno, corresponde pensamiento artístico y creación, para reiniciar una nueva tarea como la investigación en la sociología en el arte chileno contemporáneo. Segundo, es producir y manipular de la obra de videoarte, en los que propone la necesidad de establecer una serie de dispositivos que sirvan como la investigación sobre el análisis de obras de carácter videográfico (instalaciones o monocanal). Y por el último, lo más difícil para mí, es organizar la sensibilidad corporal de acuerdo a la obra, que se relaciona con los instrumentos destinados para la obra en arte sonoro junto con el videoarte y videoinstalación.

El arte es incluir. Por lo tanto, es compartir con la visualidad como el artista visual en situación de discapacidad auditiva y el arte sonoro como la ingeniería en sonido de persona oyente. Sin embargo, nuestros procedimientos para dar buen resultado, deberían acercarse todo lo posible al entorno en producción artística, para que sus pruebas de funcionamiento sean lo más veraces posibles, simulando ambientes de trabajo a través de la experimentación de un diálogo escrito-visual-sonoro.

El arte es incluir compartir con la visualidad y la sonoridad.

Video incluye a través del diálogo escrito — visual — sonoro

Conclusiones

Demasiados difíciles de encontrar con un estilo musical –músicos instrumentales / electrónicas, ingenieros(as) o productores de sonido– para compartir con un artista en situación de discapacidad auditiva. Sin embargo, para ellos que trabajan voluntariamente en la obra del videocreación, cuya relación del objeto estético como “tratamientos de sonoros” a través de los sonidos autorales.

Y finalmente para concluir en:

“[…] Así que sostenemos la experimentación desde la creatividad o expresividad hacia un camino de indagación promisorio para comprender lo social desde la sonoridad. […] Nuestro interés se encuentra una práctica como artística en el carácter visual y musical en los diálogos sonoros tanto la expresividad como la sonoridad / sensibilidad de las personas con dificultad auditiva para improvisar los sonidos a través del silencio. Asumiendo la observación artística de cada individuo, a quien le perciben algo para que lo que se sienten de forma improvisada de la sensibilidad corporal.”

Y aunque algunos casos, cuya obra está catalogada como el resultado de estímulo sonoro por el concepto de la imagen acústica, y del contenido experimental mediante la utilización de creación audiovisual como forma de videocreación artística hacia una autonomía transversal y contemporánea inclusiva.

Laberintos Rizomáticos

Jorge Forero

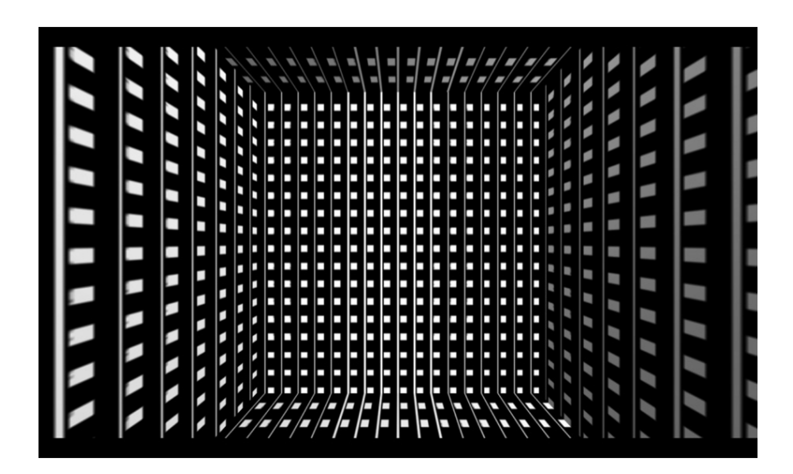
Laberintos Rizomáticos es un proyecto artístico que propone un marco conceptual y un entorno de desarrollo informático, con el cual componer obras artísticas utilizando la dinámica de sistemas físicos no lineales como herramienta. Bajo este contexto, se propone la construcción audiovisual (Sonificación + Visualización) de la metáfora de los laberintos, en donde cada tipo de laberinto es representado por una dimensión en el diagrama de fase que representa un determinado sistema físico.

En el prólogo al libro de los Laberintos publicado por Paolo Santarcangeli, el filósofo y escritor italiano Humberto Eco describe tres laberintos fundamentales. El primero de ellos, denominado laberinto clásico o univiario, consiste en una entramado que admite solución única. Es decir, no existen bifurcaciones o caminos alternativos, y solo hay una puerta de salida, que es la misma por la que se entra. Dichos laberintos tienen por lo general una estructura monótona en forma de espiral que lleva a quienes lo transitan a un espacio central de gran prominencia simbólica. Este es el caso, por ejemplo, del laberinto del Minotauro, en donde la problemática no es realmente salir del laberinto sino que enfrentarse al Minotauro en el Centro.

El segundo grupo de laberintos son los **laberintos manieristas** (perdederos, laberinto de caminos alternativos) en los cuales los caminos se bifurcan,

permitiendo soluciones correctas e incorrectas. Este tipo de laberintos, como expone Eco, puede ser pensado como una madeja que al devanarse, revela una estructura en forma de árbol, con ramificaciones que llegan a caminos sin salida, pero que, como en los laberintos clásicos, tienen solución única. Nótese que, tal como sugiere la taxonomía, los laberintos manieristas son resultado del pensamiento renacentista Europeo, marcado por la primera revolución científica y los albores de la ilustración. La construcción ontológica que aquí surge, manifiesta un universo complejo que, no obstante, puede ser resuelto mediante la razón y el método.

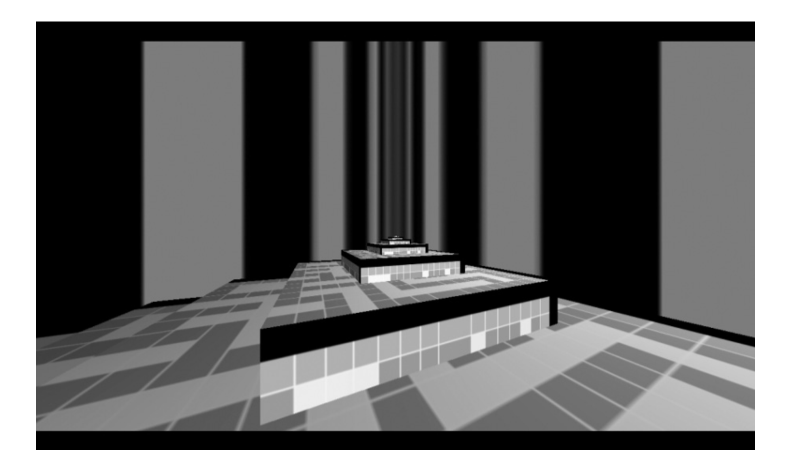
Por último, los laberintos rizomáticos consisten en aquellas redes en donde cada punto puede conectarse con todos los puntos restantes, en una sucesión que no tiene término teórico y que puede extenderse al infinito. En términos literales, un rizoma es un tallo subterráneo que crece en forma horizontal y del cual surgen brotes semejantes a la estructura principal. En matemáticas, un rizoma puede ser modelado utilizando geometría ***fractal***, la cual consiste básicamente en estructuras geométricas autosemejantes infinitas que cubren



una región finita del espacio. De este modo, los laberintos rizomáticos pueden ser considerados como laberintos fractales. El caos y los fractales subyacen de una misma ciencia; la dinámica, conocimiento en torno al movimiento, el cambio y sistemas que evolucionan en el tiempo. Si el sistema en cuestión llega a un equilibrio, se repite en ciclos, o hace algo más complicado, es la dinámica la que describe y predice su comportamiento.

Bajo este marco conceptual, se construye un entorno informático, que mediante una interfaz gráfica de usuario, le permite al compositor controlar las variables mapeadas, entre ecuaciones, sonidos y representaciones gráficas. El resultado es así amplio en sus posibilidades y propone un constante descubrimiento de la obra.

Obra rizomática que se transforma y repite una y otra vez.



Chaos A.D.

Mauricio Román Miranda

[Para que una máquina _
_ _sometida
a un ambiente variable _
__ _funcione
adecuadamente, _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _es necesario que se la informe
acerca de los resultados _
__ de sus propias
acciones como parte de los datos _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _de acuerdo con los
cuales debe actuar.] _
_ -- Norbert Wiener. --

initi1 / experiencias colectivas, reflexiones personales

Levantar un espacio de trabajo con ideales radicales referente a la producción de arte contemporánea en Valparaíso, me llevo junto a un grupo de amigos accionar una plataforma que llamamos *Espacio-G*. Durante los años 2003 al 2015 y desde nuestros ideales de un anti-laboratorio que fuera disruptivo, comenzamos un viaje a la deriva... Conociendo y accionando con personas dedicadas a las experiencias artísticas, el desarrollo de la cultura del conocimiento común, activistas, *hackers* y filósofxs políticxs.

~/.path/ \#\ |—>/

Desde esta experiencia colectiva como una gran nave pirata logro definir mi trabajo hacia una poética multimedial cibernética. Abordando conceptos y aportando visiones, desarrollo una actividad constante, revisando y seleccionando material audiovisual en la www, para producir microrelatos que definen mi historia frente a la cultura que me toca vivir. Aplicando técnicas de captura, *mash-up*, apropiación y copiado, redistribuyo las imágenes a modo de de un gran cadáver exquisito que iza su propio cráneo como Jolly Rober y sus brazos son bifurcaciones fráctales de su núcleo caótico. Mi devenir a *hackcore*!

K=arte:ciencia:tecnología

R-Start Es una plataforma de cruce que hemos comenzado a levantar en conjunto con Alejandra Tapia Silva. Como núcleo de esta primera versión compilamos poética en la simbiosis arte, ciencia y tecnología, buscando explorar entre estos campos del conocimiento, posibilidades que nos permitan entender la postcontemporaneidad en un posible futuro (errático) de la sociedad en la cultura digital del siglo XXI.

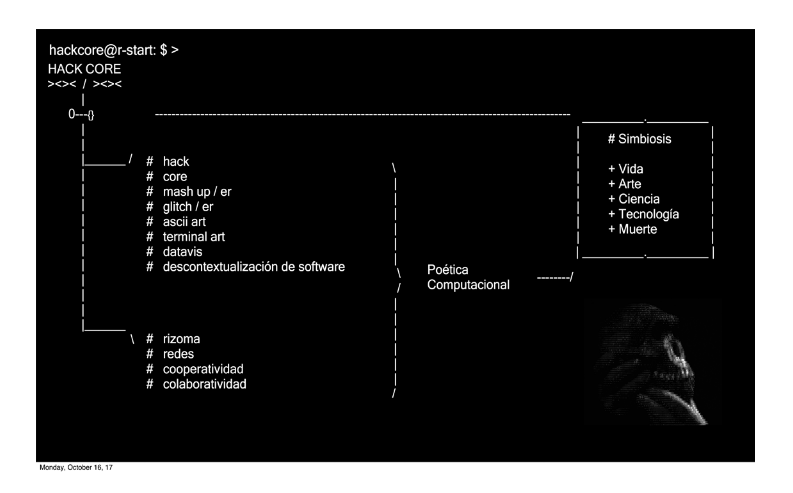
Mycelium 0.S.

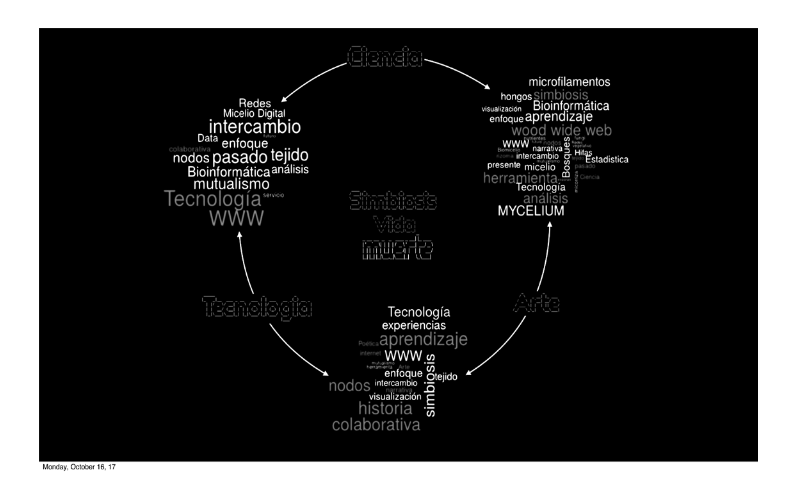
Operamos desde el estudio de sistemas relacionales. Micelium es un proyecto enfocado en ello, el cual se desarrolla bajo la observación del comportamiento del micelio y su importante trabajo en red que éste realiza en la www del bosque (*wood wide web*). Referente paradigmático del intercambio y retroalimentación en las redes de la información, nos permite realizar un ejercicio en levantamiento de conjuntos de datos, los cuales serán procesados a través de técnicas estadísticas exploratorias y descriptivas, en conjunto con procedimientos computacionales, dando como resultado la visualización de datos, como información generada por medio de gráficas computacionales basadas en los datos aplicados.

make clean.

Aprender, compartir, difundir.

http://r-start.cl http://hackcore.r-start.cl


hackcore@r-start: $ >
HACK CORE
><>< / ><><
0---{}
hack
core
mash up / er
glitch / er
ascii art
terminal art
datavis
descontextualización de software
rizoma
redes
cooperatividad
colaboratividad
Poética
Computacional
Simbiosis
+ Vida
+ Arte
+ Ciencia
+ Tecnología
+ Muerte
Monday, October 16, 17


Ciencia
Redes
Micelio Digital
intercambio
Data
enfoque
colaborativa
nodos pasado tejido
Bioinformática análisis
mutualismo
Tecnología
servicio
WWW
microfilamentos
hongos simbiosis
visualización Bioinformática
enfoque aprendizaje
wood wide web
WWW
narrativa
Bosques
Hifas
intercambio
Estadistica
presente micelio
herramienta
Tecnología
análisis
MYCELIUM
Simbiosis
Vida
muerte
Tecnologia
Arte
Tecnología
experiencias
aprendizaje
WWW
enfoque
tejido
simbiosis
nodos
intercambio
visualización
historia
colaborativa
Monday, October 16, 17

VADB

Miguel Michelson

VADB es una iniciativa colaborativa especializada en Arte Contemporáneo Latinoamericano, que reúne y vincula información sobre obras, personas, organizaciones, eventos y publicaciones.

VADB está basado en un modelo de relaciones de contenidos que organiza tanto prácticas institucionales y no-institucionales, abarcando información de un espectro amplio de trabajadores de arte, a saber: artistas, historiadores e investigadores de arte, curadores, críticos, gestores, docentes y estudiantes de arte, funcionarios públicos, galeristas, coleccionistas y otros agentes culturales.

La motivación de este proyecto está principalmente en constituir una plataforma de referencias, y de reconocimiento histórico, de arte Contemporáneo Latinoamericano puesta a disposición de la comunidad de arte en cuanto a su gobernabilidad y al público general en cuanto al consumo de sus contenidos. En consecuencia nuestro foco en los últimos años ha sido el difundir información de eventos, personas y organizaciones de arte en América Latina, determinando asimismo ciertos procesos de producción e intercambio en comunidades y localidades. Esto último lo hemos graficado en la sección de escenas locales.

Referentes utilizados

- Artenlinea 2005-2017.
- Investigación de Curatoría Forense (2005 - actualidad)

- Investigación especifica de webs y bases de datos latinoamericanas (Itaú, Bola de Nieve, MexartDB, Esfera Pública, etc)

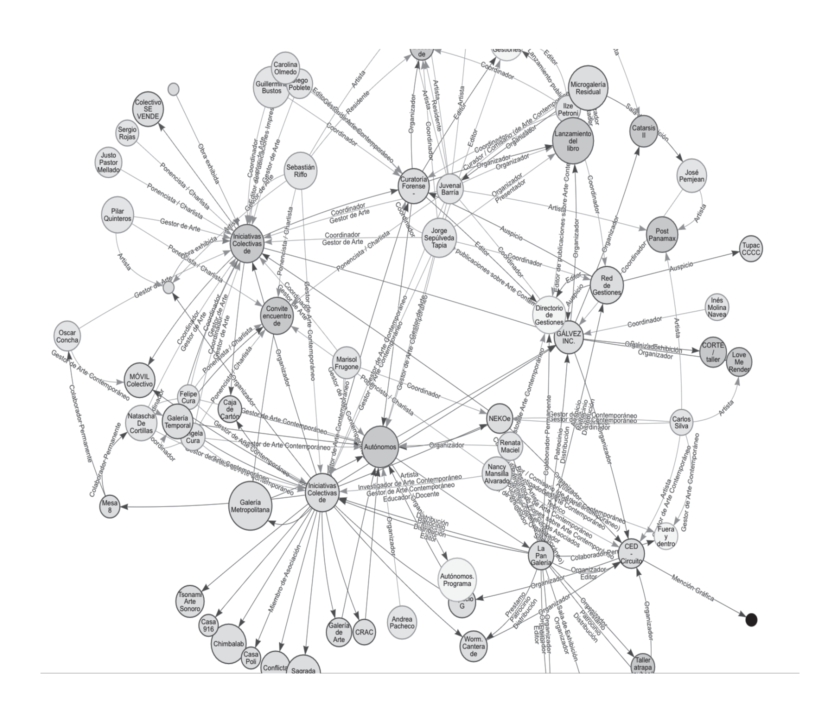
Desafíos más importantes del proceso (técnicos y conceptuales)

- Desarrollo de una base de datos de acuerdo a los requerimientos del sistema de arte (mercado, prestigio, circulación, validación).
- Desarrollo conceptual y de manejo de información para especialistas de arte (investigadores, historiadores, etc), de intermediarios (gestores, galeristas, funcionarios públicos) y público en general.
- Creación de una comunidad de arte para compartir y vincular información (a veces aislada e incompleta)

Resultados preliminares

- Plataforma web www.vadb.org
- Creación de una comunidad de ~1000 editores.
- Indexación de 12.000 personas, 2700 obras, 970 publicaciones, 2200 organizaciones y 2400 eventos.
- En desarrollo: organización de información de 50 escenas locales en América Latina.
- Formación de equipos de especialistas por país.


VADB
INGRESAR
PERSONAS
OBRAS
PUBLICACIONES
ORGANIZACIONES
EVENTOS
ARTÍCULOS
ESCENAS LOCALES
VADB es una comunidad que archiva, relaciona y difunde información sobre personas, obras, publicaciones, organizaciones y eventos en América Latina.
SOLICITA UNA INVITACIÓN


Colectivo SE VENDE
Sergio Rojas
Justo Pastor Mellado
Pilar Quinteros
Oscar Concha
Carolina Olmedo
Guillermina Bustos
Diego Poblete
Sebastián Riffo
Iniciativas Colectivas de
Convite encuentro de
MÓVIL Colectivo
Felipe Cura
Caja de Cartón
Natascha De Cortillas
Galería Temporal
Ángela Cura
Mesa 8
Galería Metropolitana
Iniciativas Colectivas de
Autónomos
Marisol Frugone
Curatoría Forense -
Juvenal Barría
Jorge Sepúlveda Tapia
Microgalería Residual
Ilze Petroni
Lanzamiento del libro
Catarsis II
José Pemjean
Post Panamax
Tupac CCCC
Red de Gestiones
Directorio de Gestiones
GÁLVEZ INC.
Inés Molina Navea
CORTE / taller
Love Me Render
NEKOe
Renata Maciel
Nancy Mansilla Alvarado
Carlos Silva
Fuera y dentro
CED - Circuito
La Pan Galería
Autónomos. Programa
Worm. Cantera de
Taller atrapa
Tsonami Arte Sonoro
Casa 916
Chimbalab
Casa Poli
Conflicto
Sagrada
Galería de Arte
CRAC
Andrea Pacheco
Ponencista / Charlista
Gestor de Arte
Gestor de Arte Contemporáneo
Coordinador
Organizador
Artista
Editor
Auspicio
Obra exhibida
Colaborador Permanente
Miembro de Asociación
Mención Gráfica

Coloquio | Intersecta


PASEO PUENTE 870
PUENTE
870

Intersecta

Bárbara Sade

La luz es un espectro que aparentemente vemos en lugares lejanos e inalcanzables como el sol, la luna, las estrellas. Y también en sitios tan visitados como las habitaciones de nuestras casas; alojada en objetos cotidianos como el celular, una lámpara o el refrigerador.

Este proyecto busca reflexionar sobre el vínculo que existe entre el ser humano y la luz. Se propone entonces realizar ejercicios en los cuales se interconecta el espacio público de la ciudad con las artes mediales. Sin lugar a dudas, es en las grandes urbes donde se encuentra la mayor concentración lumínica y de personas, lo cual lo hace un lugar muy interesante para explorar.

Este es un trabajo que se encuentra en proceso de experimentación. En primera instancia se propone realizar una intervención en la ciudad con una mirada transdisciplinaria, que integre electrónica, poesía y video-arte. El atardecer sería el momento elegido para realizarla, pues es el preciso instante en el cual se encuentran la noche y el día, y están presentes las luces naturales y artificiales de la ciudad. Además, es cuando las personas deciden cuál será el rumbo que tomará su tarde-noche. Atardecer es caos, movimiento y cambio. Cuando la rutina, las personas y las ciudades se quiebran un poco para dar paso a un genuino instante de libertad.

Lo musical en lo medial
Descripción y experiencias en el trabajo autoral

Benjamín Ruz Guzmán

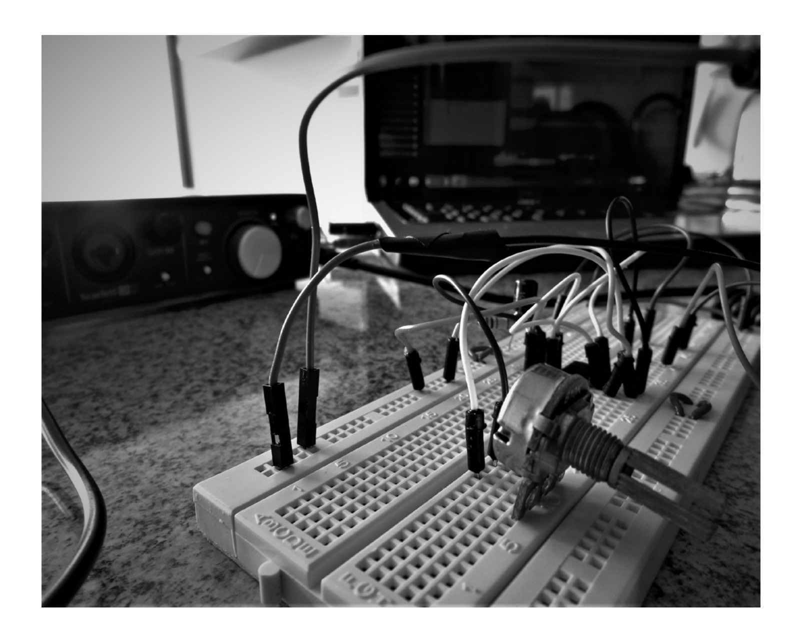
El proyecto a realizar, abordará la manera en que mis conocimientos en la música han permeado en la creación y práctica con los nuevos medios, procesos que se fueron gestando durante el Diplomado de Arte Sonoro y el Magíster en Artes Mediales, experiencia medial y desarrollo autoral durante mi etapa por la Facultad de Artes de la Universidad de Chile.

En este recorrido, desde lo particular, mencionaré referentes en la relación sonido/imagen, sonido/objeto, para así entregar (mis) relaciones desde lo simbólico entre lo medial y lo musical, estrecha relación con mi formación; la acústica, el sonido, y la música.

Me pregunto a qué parte, asignatura o sección de la música estoy acudiendo, en cuanto a la organización de los insumos y elementos a considerar a la hora de crear, en cómo construyo a partir desde otra disciplina. ¿Podré vincular esto a otras áreas del arte? ¿existirán referentes artísticos que abarquen estas temáticas? Estos cuestionamientos trataré de dilucidar a lo largo de este trabajo.

El trabajo mencionará los hitos y experiencias en las artes mediales con trabajos de mi autoría. Expondré una mirada personal que no proviene de las artes visuales, mirada reflexiva de cómo ha sido mi accionar en el mundo de las artes mediales.

Se tomarán nociones básicas de la forma musical; repetición y contraste, los haré tensionar y dialogar con conceptos sonoros como la reversa, envolvente, y feedback, para después ampliar el espectro con otros dispositivos como la fotografía, video, e instalación, describiendo sus relaciones intermediales en cada capítulo.



Proyecto Arcadia

Gonzalo Lara

Mi proyecto gira en torno a la reflexión sobre el potencial de la Realidad Virtual, analizando las posibilidades que ofrece como una herramienta que propone nuevos tipos de relación entre el artista y un público fuertemente condicionado por su entorno tecnologizado. Se promueve la idea que el imaginario creativo que se despliega desde la Realidad Virtual actúa como un acercamiento hacia experiencias normalmente ajenas al sujeto debido a circunstancias fuera de su control. Ésto permite un espacio de empoderamiento temporal a través de una relación con la tecnología, que desembocan en herramientas aplicables tanto en su construcción de identidad como en la búsqueda estados de plenitud personal –entendida como autorrealización– ejerciendo así la tecnología un rol de complemento al entorno físico, por sobre la idea de un escape definitivo hacia una virtualidad en el plano digital, crítica plausible desde la tecnologización de procesos, rutinas y satisfacción de necesidades disponibles en la actualidad.

Mediante una reflexión teórica y propuesta instalativa denominada Proyecto Arcadia, busco sentar la discusión de que las experiencias adquiridas mediante Realidad Virtual tienen un valor en sí mismas, con un impacto en quien la utiliza que perdura fuera del entorno digital, abriendo nuevas posibilidades para el artista y su creación asociada a nivel discursivo y práctico.



Instalación Proyecto Arcadia, Gonzalo Lara, 2018

A nivel experiencial, Proyecto Arcadia es una obra experimental que aborda los puntos más subjetivos derivados de la discusión teórica, cuya idea central está en las cargas y juicios estéticos y valóricos que podemos presentar frente a un espacio físico o virtual, derivados desde nuestro acceso o carencia de experiencias que permitan elaborar una opinión fundamentada al respecto.

Mi visión es que la Realidad Virtual, y por extensión Proyecto Arcadia, ofrece al público una oportunidad para reflexionar desde el contacto con nuevas experiencias, la que por diversos factores, tanto personales como circunstanciales de su presente, puede evitar su canalización. Aquella problemática invita a considerar la Realidad Virtual como herramienta tecnológica utilitaria expansiva, otorgadora de experiencias capaces de impactar a quien la aproveche en un nivel donde prefiera tales vivencias, en desmedro de las que cuente disponibles en su cotidiano, pero siempre retornando a este entorno no virtual a fin de aplicar dichos aprendizajes adquiridos en una búsqueda constante de autoconstrucción, ahora en una nuevo plano de de acción y sensación.

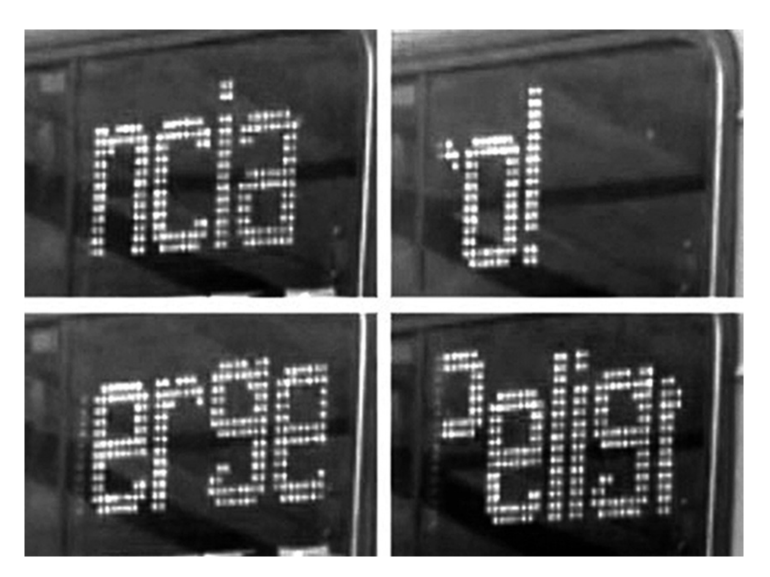
[**Error Técnico:** La desfiguración como lenguaje expansivo de las máquinas virtuales y físicas]

Nicolás Fuentes González

La tecnología o más bien los medios tecnológicos, específicamente los sistemas técnicos de comunicación físicos y virtuales como la televisión, los teléfonos móviles o el internet, enmarcan y configuran nuestras vidas (ser) dentro de parámetros pre-establecidos que obedecen a jerarquías las cuales buscan el correcto funcionamiento de los elementos que interactúan. El error se presenta primero como un elemento inherente a las máquinas virtuales y físicas y además como elemento desfigurador y capaz de evidenciar el contenido bruto de las tecnologías. Permitiendo a los aparatos electrónicos técnicos ejecutar múltiples funcionalidades que permanecen ocultas bajo los parámetros pre-establecidos.

Considero que la configuración de los sistemas tecnológicos obedecen a diversas necesidades individuales pero también a diversos requerimientos de sistemas jerárquicos tanto científicos, como políticos y sociales. Los cuales tienen la finalidad de mantener el correcto funcionamiento de los elementos que interactúan dentro de dichos sistemas. Creo que el error discreto, aquella falla que está presente pero que a su vez pasa desapercibida, es el recurso que posibilita ingresar y subvertir la configuración inicial de las máquinas físicas y virtuales. Logrando así que usuario pueda expandir la funcionalidad, con un fin diferente al establecido por los órdenes jerárquicos y liberar a la máquina, permitiendo ejecutar todas sus posibles utilidades.

Por medio de una reflexión crítica y desarrollo de diferentes programas o metodologías, que permiten ingresar el error dentro de los sistemas jerárquicos que enmarcan la tecnología, es posible controlar a libre albedrío el funcionamiento de las máquinas virtuales o físicas dejando de lado su función primaria. Producto de esto se da espacio a múltiples opciones de utilización, dentro de las cuales se hace importante destacar las posibilidades estéticas que se generan al aparecer una falla dentro de las máquinas, posibilidades que se alejan de toda utilidad práctica pre establecida y se abre espacio a nuevos usos como la creación de metodologías de construcción de objetos técnicos abstractos dentro del campo de las Artes Mediales.



Glitch en la micro | 2013 | GIF. Internet, HTML, servidor web, dominio web, animación GIF, imágenes letrero LED bus Transantiago, http://www.nicolasfuentesg.com/img/microglitch

"The Cholo Feeling"
El cuerpo digital transculturizado

Renzo Filinich

Qué es este rostro, menos claro y más claro
El pulso en el brazo, menos fuerte y más fuerte—
¿dado o prestado? más lejano que las estrellas
y más cercano que el ojo…
Marina, T.S. Eliot.

The Cholo Feeling es una instalación audiovisual para un cuerpo humano y una máquina artificialmente inteligente. Un rostro en primer plano, parcialmente humano y en parte máquina, está en el escenario. Es un conjunto amorfo de piel, músculos, hardware y software. Los sensores biofísicos conectados a los miembros del intérprete capturan datos corpóreos y estos alimentan a la máquina.

Gracias a un sofisticado conjunto de algoritmos, cada matriz del movimiento del rostro desencadena un juego sinestésico de sonido e imagen dirigido por la máquina. Las señales biológicas del cuerpo influyen en las elecciones de la máquina, pero no pueden controlar lo que hará. A su vez, la saturación auditiva y visual producida por la máquina influye en el movimiento del rostro, pero al mismo tiempo perturba su percepción y sus habilidades motoras. A pesar de estar íntimamente ligada al cuerpo humano, la máquina es autónoma y elige por sí misma cómo responder a los movimientos del intérprete.

La propuesta de obra e investigación para *The Cholo Feeling*, reproduce momentos de agitación, ansiedad y serenidad, capturados en tomas que se pueden estirar, rasgar y fracturar a través de extensiones de tiempo en la imagen y el sonido. Con el rostro del performer en primer plano dictada de tamaño monumental, el público está expuesto a destellos susceptibles y vulnerables de deconstrucciones del rostro y la voz.

Esta acción tensiona las relaciones que surgen a través de la transformación de la imagen y la voz en tiempo real bajo el paradigma del nuevo medio como un ente modificador de la percepción estética (Weibel, 2006), en la obra la imagen se desdibuja y genera un no tiempo entre imagen y representación, bajo ese paradigma el performer cobra un estado de organismo abierto. Un organismo abierto puede generar, entonces, neguentropía[1] (entropía negativa), es decir, emergencia creativa.

Inspirado por el trabajo de síntesis granular[2], la obra es una exploración que utiliza la performance de muestreo audiovisual. Tomado desde la técnica del dibujo más inspiración desde la fotografía de frames de escaneo, la obra reproduce varios puntos en el tiempo de forma simultánea.

Esta investigación se enfoca en la revisión y análisis transmedial y transrelacional de la práctica artística de mi identidad como sujeto desplazado y en el exilio, con el fin de explorar las fuentes de influencia y métodos de resección, comprensión y reflexión en mi construcción como individuo creador y mi relación con el uso de tecnologías híbridas en mi quehacer artístico. (De Toro, 2003: 114).

[1] La neguentropía se puede definir como la tendencia natural de que un sistema se modifique según su estructura y se plasme en los niveles que poseen los subsistemas dentro del mismo. Por ejemplo: las plantas y su fruto, ya que dependen los dos para lograr el método de neguentropía.

[2] La Síntesis de sonido basada en granos o Síntesis granular es una técnica de producción de sonidos que se basa en una concepción del sonido en términos de partículas o cuantos, pequeñas explosiones de energía encapsuladas en una envolvente y agrupadas en conjuntos mayores, cuya organización será determinada por dos métodos principales de distribución temporal: Sincrónico y asincrónico.

Bibliografía

DE TORO, Alfonso, *Hacia una teoría de la cultura de la 'hibridez' como sistema científico transrelacional, 'transversal' y 'transmedial'*, Ibero-Amerikanisches Forschungsseminar Universität Leipzig, 2003.

WEIBEL, Peter (2006). *"La condición Postmedial". Die Medien der Kunst - Die Kunst der Medien (Los medios del arte - El arte de los medios)*, editado por Peter Weibel y Gerhard Johann Lischka, Wabern/ Bern, 207-214.



The Cholo Feeling. Renzo Filinich.

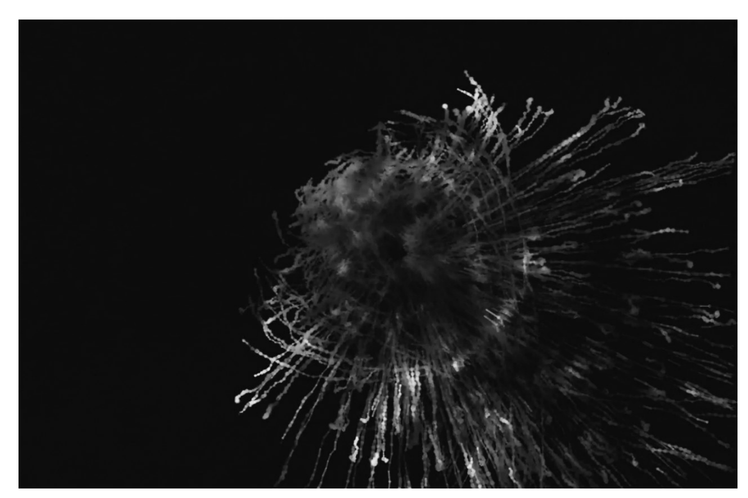
Audiovisual | Intersecta

Hall Auditorio Las Encinas | Facultad de Artes, Ñuñoa
17.08.2017

Perturbaciones y No-momentos

Diego de la Fuente

Siempre he pensado que la música puede ser entendida como un comportamiento sonoro, o como flujos de energía que se trasladan de un lugar hacia otro, se enfrentan, pugnan, se reconcilian, se ignoran, se mantienen estáticos, evolucionan, etc. La música es el comportamiento de la energía a través del tiempo. *Perturbaciones* fue (o quizás aún sea) una improvisación con visuales interactivas en donde me propuse representar éste comportamiento turbulento de las masas sonoras en sus diferentes estados, centrándome en las texturas y ambientes sonoro-visuales.

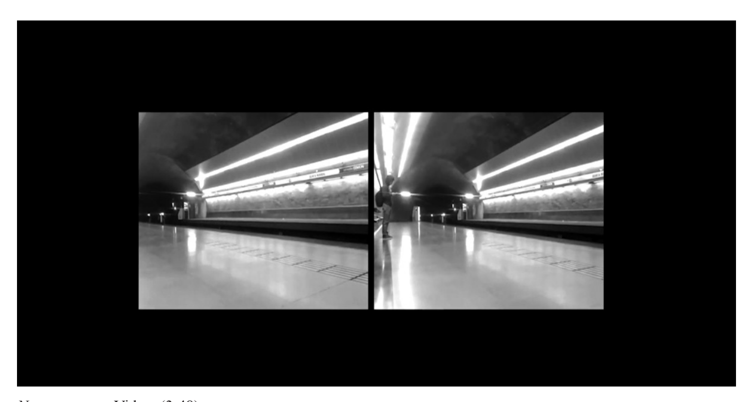


Perturbaciones. Piano, Live electronics y visuales (7:49).
https://youtu.be/973wkm7RU00

Los no-lugares de Marc Augé también son un no-tiempo; un lapsus dentro de la cotidianidad atiborrado de acontecimientos que, organizados de forma aparentemente caótica, devienen en un elaborado contrapunto de voces, ambientes, máquinas y otros sonidos cuyo origen a veces resulta difícil de señalar.

No-momentos es un intento por explorar esta riqueza de sucesos temporales utilizando tomas grabadas de forma anónima (utilizando un móvil) en algunos tramos de las líneas 1, 2 y 5 del Metro de Santiago. El tratamiento de éstas imágenes a dos pantallas permite establecer un contrapunto visual que va de la mano con el diseño sonoro-musical del video, el que está construido con muestras de audio obtenidas en los mismos lugares (quise decir no-lugares).

Como resultado se genera una narración que intenta, en cierta medida, atisbar una de las tantas eventuales perspectivas de un pasajero, cuya forma de percibir ese entorno sonoro-espacial parece ser la única intimidad que un sitio tan irremediablemente multitudinario puede ofrecer.



No-momentos. Video, (3:48).
https://youtu.be/WjsxpSDaVes



Videoinstalación de Estefanía Vergara, SAM.

Construcción y reconstrucción de un paisaje

Estefanía Vergara

Time lapse **como operación de contrucción de una secuencia de tiempo**

Las secuencias de video son fotografías capturadas cada diez segundos. El atardecer de tres horas en tiempo cronológico es sintetizado a un minuto.

Me interesa el trabajo de capturar instantes y construir secuencias múltiples de tiempo, lo videos no son fieles al tiempo real; desde el inicio del proceso, al esperar diez segundos por cada captura se está modificando el tiempo de registro de un paisaje.

En la construcción de la secuencias de video se han creado variantes en la permanencia de las fotografías en relación a los segundos; la cadencia más fluida visualmente es de doce fotografías por segundo, la siguiente de seis, luego cuatro, aminorando la velocidad; los videos de pulsos lentos son de cuatro, ocho y diesciséis segundos de fotografía fija.

Las posibilidades de reproducción de un solo registro son infinitas. Se pueden variar todos los parámetros de edición, como aumentar o aminorar el lapso de tiempo de captura del registro fotográfico, variar las velocidades de las secuencias de videos, los modos de montaje en la instalación y la composición en múltiples pantallas.

El trabajo consiste en tomar una muestra y expandirla en todas sus posibilidades, ya sea en multiplicación de modos de proyección, en la composición de las pantallas y llevarlos al tiempo de montaje de obra.

Erosiones

Gerardo Tirapegui

El contexto histórico del pueblo de las canteras se remonta al cerro Pan de Azúcar o Nigueche que fue de gran importancia simbólica, administrativa y visual tanto para indígenas como para hispanos (Vega 2014), actuó como un verdadero faro vial para ellos, dado que junto a este se situaba el antiguo Camino del Inca y que, además, sirvió de delimitación de los pueblos de indios que se constituyeron hacia 1580 (Chicureo, Quelicura y Guachuraba). El interés de este cerro para el Tawantinsuyu y para las poblaciones locales quedó confirmado por la presencia de cerámica del periodo alfarero temprano, tardío e incaico en los aleros rocosos Los Pequenes, emplazados en sus laderas (Tamblay 1998). En las faldas del cerro y a través de una cultura con una tradición de unos 400 años en el oficio de la piedra, se estableció el pueblo de Las Canteras hace más de 125 años, quienes proveyeron la materia prima en piedra para diferentes obras urbanas que se realizaron en la ciudad de Santiago.

Actualmente el cerro y el pueblo de Las Canteras, como un lugar que aún mantiene la tradición cultural de la piedra, están con declaratoria de zona típica, aunque sin oficializarse a falta de la firma del Ministerio de Educación, debido a conflictos de intereses administrativos y territoriales entre residentes del pueblo y la inmobiliaria La Reserva.

La obra se compone de dos tipos de soportes de video, tres pantallas de igual formato 51x65 cms. y un proyector de imagen direccionado a muro en formato de 380x220 cms., además de sonido en parlantes. Todos se reproducen en bucle de manera sincrónica.

El trabajo de video, explora de manera estética, el territorio del Pueblo Las Canteras a través de la relación del hombre y su entorno, en el proceso contemporáneo de homogeneización cultural. La temática que se aborda, es el contraste entre las faenas de la piedra y las zonas residenciales privadas, situadas en el mismo territorio.

Se articulan unidades visuales, las cuales son: en el proyector, un movimiento de cámara *tilt up* de plano general sobre la faena de las canteras y su entorno inmediato; tomas fijas sobre el oficio de los canteros, en una de las pantallas; en otra, proyectos inmobiliarios de la zona y usos residenciales; y en la tercera pantalla, un taller de tratamiento de la piedra yuxtapuesta con gran planos generales de la faena de canteros.

Las pantallas están distribuidas de modo que el receptor de la obra construye gradualmente un relato propio, a medida que se desplace espacialmente por la instalación audiovisual.



Erosiones, Gerardo Tirapegui.



Machi / Negativo color [2017]. Video Instalación / Super 8mm- Digital.
Un proyector análogo Super 8 mm en loop proyecta un negativo de un film
y un proyector digital proyecta el positivo del mismo.

Machi

Inti Gallardo

"Machi" se presenta como una video instalación, con un proyector análogo Súper 8 mm. en loop, proyectando el negativo de un film y un proyector digital proyectando el positivo del mismo, en Blanco y Negro.

Este film es un registro documental realizado en Súper 8 mm, acerca de una Machi y un hombre de ascendencia africana, subiendo y bajando las pirámides de Teotihuacán, México, en el año 2016.

El registro y montaje de la instalación intentan dialogar sobre las temporalidades de la imagen y la tecnología. En un formato fílmico casi obsoleto, la imagen de una Machi, representante de una cultura milenaria en la época contemporánea, visitando las ruinas de una de las mayores ciudades prehispánicas de Mesoamérica es puesta en tensión, enfrentando las diferentes materialidades de proyección.

Es también una forma de mantener la memoria viva en relación al caso de la Machi Francisca Linconao, síntoma de un conflicto político-cultural vigente e incesante.

Ellas bailan solas

Mario Díaz Inostroza

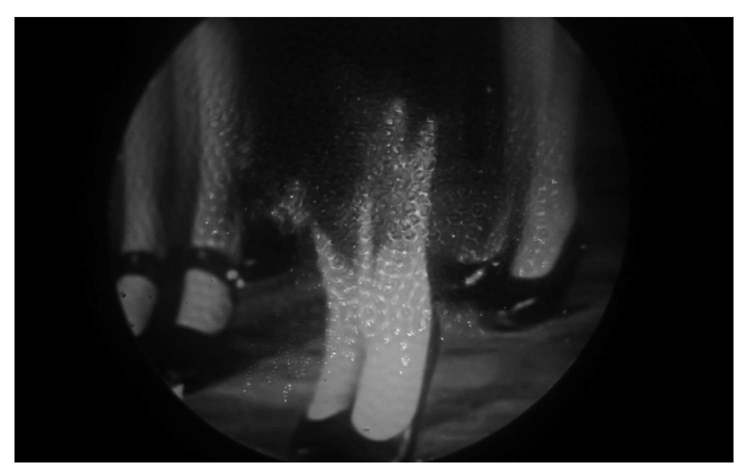
Alude a la resistencia del pueblo chileno en la década del 80 a la dictadura militar de Augusto Pinochet, basada en los registros documentales de sucesos acaecidos que forman parte de la historia social de las comunidades, víctimas de la represión y de la memoria personal y colectiva. El enfoque wy que de forma perseverante y valiente denuncian los horrores sufridos a través de una poética sensible, dramática y protestataria, que rompe, desarticula y descoloca a la violencia ejercida por el autoritarismo instalado en la vida cotidiana de un país en dicta dura.

Se trata de una secuencia cinematográfica desplazada de su contexto original –en tanto dispositivo de exhibición tradicional– llevada a la instalación corpórea en metal, donde la superficie plana convencional se traslada a una superficie acuosa vibrante sobre blanco.

El agua con textura –que simula energía– deja ver los pies en movimiento de quien danza sola, conmemorando aquellas mujeres que simbólicamente bailaron en solitario por la ausencia de su ser amado y que la dictadura había hecho desaparecer.

El sonido que se desprende de la escultura marca un pulso que sincroniza con la pisada realizada sobre el ritmo de la cueca, baile tradicional chileno. Se utiliza una frecuencia de sonido bajo como base tonal, la que

a su vez hace vibrar el agua. La imagen baja de una de las tres chimeneas de cinc, las que cuelgan depositando la imagen sobre el agua; y de las otras, las voces de mujeres que declaman los nombres de quien buscan y la fecha de su desaparición, testimonios de vida que exigen justicia.



Ellas bailan solas | Mario Díaz Inostroza
Instalación magen/Movimiento sobre agua, 2017.
Obra visual en lata, proyección sobre aguas vibrantes con sonido testimonial.

Objeto Incierto II
[Disección: Terrorismo y Territorio]

Macarena Pastor

El cuerpo contemporáneo emerge en la actualidad como objeto de devoción, lugar de culto, propiedad privada propensa a sufrir cambios, un instrumento para el goce y el placer. Para el sujeto contemporáneo el cuerpo se nos presenta como un objeto de prestigio que se debe investir instalándose la idea del cuerpo como una otredad. El cuerpo, sus partes y formas son escenario también de deseo, exhibición y pornografía.

El cuerpo, territorio del sujeto, se ve fracturado en el proceso de construcción de identidad, ya que éste ya no ocurre en relación física con otros sujetos, más bien el sujeto se constituye en la actualidad en el espacio virtual, con una multiplicidad de posibilidades , en esta operación se genera un desplazamiento perceptivo entre el sujeto y su imagen.

La amplificación, la repetición, la desfiguración a partir del video son diferentes operaciones tecnológicas que pueden tergiversar la imagen del cuerpo para provocar reflexión acerca del desplazamiento y la fisura del sujeto con su imagen, de la explotación y dominación del sujeto hacia su cuerpo.

Se expone el cuerpo de una mujer sobre una cama de morgue y se proyecta sobre una superficie que no es plana, telas de diferentes tamaños. El cuerpo femenino con la carga histórica que se le otorga, es un material sobre expuesto, estigmatizado, un material objeto de revisión.

El "diseccionar" el cuerpo a través de la imagen supone el ejercicio exploratorio de descubrir, observar, recortar, objetivar ese cuerpo, objeto incierto, complejo e infinito y dirigir la mirada hacia un cuerpo dividido, incompleto, fragmentando, intervenido y violentado. El terrorismo es la violencia sobre su anatomía, su intimidad y su particularidad, el poder de la tecnología sobre el cuerpo y la imagen.

Taller | Intersecta

Taller Cartografía Experimental

Karla Brunet

El taller propone abordar de manera práctica y teórica la relación del territorio, el espacio, el lugar y su representación. Vamos discutir las implicaciones artísticas, sociales, emocionales y políticas de los mapas. Los conceptos de geografía experimental, cartografía radical, mapa emocional y cartografía artística guiarán las discusiones que resulten en uno o varios mapas creados por los participantes. Vamos a trabajar con herramientas disponibles online y en smartphones para crear un mapa audiovisual experimental sobre el cotidiano de la ciudad y su cultura. Estos videos/ audio creados en el taller serán parte de la performance audiovisual en el Seminario de Tocatas del SAM17.

+ info
https://goo.gl/Rux2uT



Taller Cartografía Experimental, SAM/Intersecta
Museo de Arte Contemporáneo, Parque Forestal.
23-24 | Agosto | 2017

Taller Cerrillos Reconectado

Diego Masi

Es un taller que busca pensar en términos de acción artística, partiendo de un espacio bien definido y particular como lo es el ex aeropuerto de Cerrillos.

Tomando los ejes de arte y tecnología investigaremos los límites en la utilización de los medios electrónicos para interactuar en el campo del arte contemporáneo.

Buscar un nuevo sentido al diálogo y la comunicación, hurgando en la historia reciente del edificio para crear un sitio específico, teniendo como camino la investigación que no transite por el camino más académico, sino fracturar un poco los límites de la realización posible.



Taller Cerrillos Reconectado, SAM/Intersecta.
Centro Nacional de Arte Contemporáneo, Cerrillos.
23, 24 y 25 | Agosto | 2017

Tocatas | Intersecta

Hall Auditorio Las Encinas | Facultad de Artes, Ñuñoa
25.08.2017

SEMINARIO DE TOCATAS
posternuraRecords@SAM2017
Viernes 25 de Agosto
18.30-21.30 hrs



Afiche Seminario de tocatas, SAM/Intersecta, 2017.

Seminario de tocatas, SAM/Intersecta, 2017.



En el contexto del **SAM | Intersecta**, Posternura Records presenta **Seminario de Tocatas**, un encuentro de experiencias sonoras, musicales y audiovisuales experimentales que en esta ocasión convoca a estudiantes y ex-estudiantes del MAM, junto a la invitada internacional Karla Brunet.

“**Perturbaciones**”
Diego Ignacio de la Fuente Curaqueo

“**Live RiZoMa**”
Jorge Forero
https://weakinteraction.wordpress.com/
https://soundcloud.com/jorgeforeror

“**stdTower**”
Ko-PeFW (Felipe Weason)
http://felipeweason.info/

“**Movimientos** Cruzados”
Karla Brunet / Nico Alvarado
http://karlabru.net/

“**Alea Punk Music**”
La Bala Humana (Leo Pacheco)
http://soundcloud.com/thehumancannonball

“**psy.dr34m5/karmaZqncer**”
voodoochild/ (Christian Oyarzún)
https://soundcloud.com/imavoodoochild
https://www.youtube.com/user/coyarzun

Biografías | Intersecta

Nicolás Alvarado | Músico compositor y productor, parte de la nueva generación de músicos chilenos que agrupa a bandas como IIOII, Fármacos, Isla del sol y los sellos I S L A records y Beast discos, ha participado en varios proyectos de distinto sonido en los últimos años en donde demuestra gran interés por la creación y versatilidad en todo medio, actualmente ayudante del minor " Diálogos entre música y cine" en la Universidad Adolfo Ibañez y © Magister de Artes Mediales en la Universidad de Chile
islaisla.bandcamp.com

Mónica Bate | Artista visual y académica. Estudió Artes Visuales en la Universidad de Chile. En 2001 inició su carrera docente en esta y otras instituciones. Se ha especializado en el área de nuevos medios y sonido en el contexto de las artes visuales estudiando en el Postítulo de Arte y Nuevos Medios [UCH); en Harvestworks MA Center y en el programa de Master ITP en la NYU. Desde 2011 forma parte del equipo Anilla Cultural del MAC y en 2014 es invitada a formar parte del directorio de Fundación Flores, institución que busca ser una instancia para el cruce disciplinar entre arte y ciencia. Su trabajo ha sido expuesto en Chile y el extranjero destacando proyectos como Acoustic Views, Tape Drawings, el proyecto colectivo Strings, la serie IS3, The Life of Crystals y Anatomía para el movimiento. Estos últimos tres proyectos se encuentran en la idea de la atención consciente de aquello que nos rodea y de lo que nos constituye como cuerpo vivo, vinculando a partir de objetos eléctricos, maneras de abordar el cruce entre lo tecnológico y lo vivo, así como la distancia entre lo sintético y lo orgánico.

Diego Bernaschina | Artista hipoacúsico y multifacético como artista visual, diseñador y docente. Licenciado en Artes, Diseño y Educación, Profesor en Arte y Diseño por la Universidad Tecnológica de Chile INACAP. Diplomado en Gráfica Digital PUC y Diplomado en Estética y Filosofía PUC. En 2010 recibió la Beca FONDART, otorgada por el CNCA. Desde 2003 ha participado en varias exposiciones individuales, colectivas, festivales y bienales en Chile y en el extranjero (Eslovenia, Rumania, Italia, Reino Unido, Cuba, España, Portugal, Estados Unidos, Grecia, Perú, Colombia, Ecuador, Argentina y Dinamarca). En 2015, participó en la obra seleccionada del videoarte "Conversación en silencio" del Concurso Internacional Juan Downey en la 12a Bienal de Artes Mediales en el Museo Nacional de Bellas Artes de Chile. En 2017, viajó a Cuba con la participación de obra seleccionada de video-instalación "Observando en la doble mirada" en el 7º Festival Internacional de Videoarte de Camagüey. Actualmente vive y trabaja en Santiago.

Karla Brunet | Artista e investigadora, tiene un doctorado en Comunicación Audiovisual y una maestría en Bellas Artes. Ha participado en exposiciones de fotografía y arte digital en Brasil, Europa y Estados Unidos y obtuvo una subvención de FAPESB para una investigación post-doctoral sobre Tecnología y Arte Móviles. Es profesora de IHAC y Pós-Cultura de la UFBA, donde investiga proyectos que presentan intersección de arte, ciencia y tecnología. A partir de 2009-2012, fue la coordinadora de LabDebug.net, un laboratorio de medios de comunicación dedicado a las mujeres y la tecnología libre. En 2012 fue curadora de FACMIL / LabMAM, medialab en el MAM Bahia (Museo de Arte Moderno de Bahía) . En 2014/2015, obtuvo una beca de investigación en UDK, Berlín. Hoy en día, en Brasil, coordina el Ecoarte, un grupo interdisciplinario de investigación y arte.

Cristóbal Cea | Santiago Chile, 1981. Es un artista que trabaja con desplazamientos de medios digitales: La noción de testigo y la idea de distancia –entendida como la mediación promovida por los medios digitales-, configuran su trabajo en animación 3D donde problematiza las dinámicas de percepción de la actualidad a través de medios de comunicación electrónicos. Actualmente es académico en la Escuela de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Chile, y Campus Creativo de la Universidad Andrés Bello, donde enseña videojuegos. Asimismo ha sido profesor en el programa de Medios Digitales Integrados de la Universidad de Nueva York (NYU), y los departamentos de Medios Digitales y Film/ Animación/Video de la Escuela de Diseño de Rhode Island (RISD), entre otras instituciones. Su trabajo ha sido exhibido en Microscope Gallery (NY), Ars Electronica (Austria), Galería NAC (Chile), BRIC Arts Media (NY), CBK (Holanda), Cave Space (Detroit, EEUU), Maison de l'Amerique Latine (Bélgica), Bienal de Artes Mediales (Chile), 798 Beijing Biennale (China), Galeria Animal (Chile), Museo de Artes Visuales (Chile), Matucana 100 (Chile) y la Sala de Arte CCU (Chile) entre otros. Asimismo, ha obtenido –entre otros reconocimientos-, la beca Fulbright de Magister, la beca de Investigación Académica RISD Bridge, la beca Presidencial de RISD, el primer premio en el concurso Matilde Perez de Arte y Nuevos Medios, el primer premio MAVI Arte Jóven Contemporaneo, la beca FONDART de creación (2011-16) y residencias en Kohler, Yaddo y MacDowell Colony.

Colectivo 22bits | Nace a finales del año 2015, conformado por Bárbara Molina, Diseñadora Gráfica, y Matías Serrano, Licenciado en Artes mención Sonido, ambos de la Universidad de Chile, y siendo aún estudiantes de sus respectivas carreras. Comienzan a trabajar con la intención de trascender las barreras de sus disciplinas, explorando la frontera entre arte, tecnología, diseño y sonido, e integrando sus conocimientos en programación y electrónica, con el fin de desarrollar proyectos artísticos. Su primer proyecto, la creación de la drum machine mecánica "Tutupa", fue el punto de partida para desarrollar un pensamiento crítico sobre los usos de la tecnología, la escucha activa y la capitalización del conocimiento. A través de estas preguntas, comienzan a desarrollarse como artistas, conformándose actualmente como una agrupación independiente y tecnofeminista, que manifiesta sus problemáticas a través de la realización de intervenciones, performances, instalaciones, conferencias, charlas y talleres. Entre sus proyectos, destaca la obtención de la convocatoria Sonido Específico de Anilla/MAC, su participación en el 6o Concurso de Arte y Tecnología Matilde Pérez, la realización del proyecto Fondart Regional Espectral: escucha de un paisaje intervenido, y el desarrollo del sistema open-source para la experimentación electromecánica 22machines.

Colectivo Catrileo+Carrión: **Manuel Antonio Carrión Lira** | Quillota, 1986. Investigador independiente y artista visual, Becario Doctorado Fulbright, Magíster en Arte, Pensamiento y Cultura Latinoamericanos (IDEA Universidad de Santiago de Chile), Licenciado en Diseño (Universidad de Valparaíso). Su trabajo se centra en el concepto de materialidad y cómo este altera la comprensión de la comunidad y la política, desde una sensibilidad dehumana. Nuestros proyectos de investigación-creación artística se vinculan con territorios y comunidades específicas (Neltume, Toltén, Pirque), así mismo hemos trabajado cruzando nuestra biografías con diversas materialidades con las que nos involucramos. Esto lo abordamos desde nuestro reconocimiento como indígenas, desde una perspectiva decolonial y dehumana. Esta decisión la tomamos, puesto que la noción de lo humano, como universal moderno, posee un anverso colonial que muestra una repartición desigual de la dignidad ontológica no solo con aquello aparentemente inanimado como las "cosas", sino que esta definición idealista está construida desde una posición masculina, heterosexual, blanca y moderna. Ante eso, desviamos nuestra atención a relacionarnos con materialidades que son vistas como residuos o "inmundicias", cosas que no caben dentro del mundo para buscar posibilidades de reactivación a través de instancias de conversaciones afectivas o pu poyewvn nvxamkan. Ponemos atención a los procedimientos que nos permiten explorar tanto materialidades y archivos, como parte de una práctica que la entendemos como ensayística. Realizamos diagramas, video-instalaciones y diversas instancias donde más que representar a un sujeto, hacemos que se reactiven espacios desde la oralidad y la construcción de comunidad. Nos interesa explorar la relación entre procesos artísticos, escriturales, curatoriales, y editoriales, generando así distintas mixturas y ensamblajes críticos. Hemos publicado los libros: Yikalay pu zomo Lafkenmapu (2018, autoedición) y Torcer la palabra, escrituras obrera-feministas (2018, Tiempo Robado Editoras). **Antonio Calibán Catrileo Araya** | Curicó, 1989. Kimelfe, ngerewirinkafe (profesor, tejedor-escritor) Magíster en Literatura Chilena e Hispanoamericana (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso) y Profesor de Castellano y Comunicación, su línea de investigación tiene relación con el pensamiento mapuche contemporáneo, desde una perspectiva decolonial. Ha publicado los libros de poesía Diáspora (2015, Ed. Simientes México D.F.) y de ensayos Awkan Epupillan mew: ngerelen taiñ mapuche cheüntu (2018, Pehuén Editores).

Daniel Cruz | CL, 1975. Es Artista Visual, Magíster en Artes de la Universidad de Chile, Certificate de Harvestworks Digital Media Art Center, NY, USA. Actualmente se desempeña como Académico de la Universidad de Chile donde es Director de Creación de la Facultad de Artes. Es coordinador del Magíster en Artes Mediales y Subdirector del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Ha dictado talleres y conferencias en diversos espacios universitarios y alternativos tanto en Chile como en el extranjero, proponiendo una mirada crítica hacia el contexto contemporáneo, el uso de tecnologías y la producción artística. Sus proyectos de creación e investigaciones han recibido el apoyo del Fondo de Fomento de las Artes, Consejo de la Cultura y las Artes del Gobierno de Chile [2002, 2005, 2006, 2008, 2009, 2010, 2017, 2018]; sumándose la Beca de Investigación y Creación Artística DI 2006-2007, Concurso de Creación Académica D.A.V. 2008, 2016 y 2017 de la Universidad de Chile, Fondo de Innovación e Investigación Disciplinar Iniciativa Bicentenario JGM 2014-2015, Fondo de Creación PEEI Facultad de Artes, Universidad de Chile 2014 y el Fondo CreArt 2014. El 2015 recibe el premio internacional Juan Downey de la Bienal de Artes Mediales de Chile. Ha publicado libros y textos críticos entre los cuales destacan: Océano 2016; Tecnologías de Mediación 2015; Obj 2015; Espacios Temporales 2014; [T][A] Tecnologías Aplicadas 2013; Archivo/Diálogos Iniciales, texto "Subordinación de la Imagen" 2014. SCL2110, Texto "Construcciones Ubicuas, Cuerpo como contexto" 2010, entre otros. Desde 2000 participa en exposiciones individuales y colectivas en galerías, museos, instituciones culturales y espacio público de Chile y el extranjero. Se destacan Bloques Erráticos V.2 (Bienal Arte Digital, Río de Janeiro/Bello Horizonte, Brasil) 2018; Surófona, (Placemaking Latam, Valparaíso, Chile) 2017; Geometry of the Observation, (ISEA2017, Manizales, Colombia) 2017; Bloques Erráticos (Encuentro Lumen, Punta Arenas) 2016; Una Imagen Llamada Palabra (Centro Nacional de Arte Contemporáneo Cerrillos, Santiago, Chile) 2016; GeoObs, (Goethe Institut, Salvador de Bahía, Brasil) 2016. + info: masivo.cl

Diego de la Fuente | Compositor musical, arreglista y diseñador sonoro nacido en 1990, en Santiago de Chile. A los 17 años ingresa a la Facultad de Artes de la Universidad de Chile para cursar la carrera Licenciatura en Composición Musical, especializándose en música electroacústica, arreglos orquestales y música aplicada a medios audiovisuales.
Ha participado en festivales internacionales de música como MUSLAB (México), Ceibo (Argentina), Copiu (Chile), Cicada Consort (EE.UU.), entre otros. También ha participado como compositor en cortometrajes y videojuegos.
El 2017 ingresa al Magister en Artes Mediales de la Facultad de Artes.

Mario Díaz Inostroza | Reconocido por su impronta en la dimensión sonora cuyos tempranos comienzos se desarrollaron en los estudios de Chile Film bajo la tutela de Jorge Di Lauro pionero del documentalismo chileno. Con estudios de Arte en la U. de Chile y de técnicas cinematográficas en Argentina y Holanda, crea bandas sonoras para películas de connotados realizadores nacionales. Distinguido por su especialidad en los Premios Siena, Fidocs y FIC Valparaíso, incursiona en sus propias realizaciones: Soy Pueta Popular (2015) y El Sonido de la Fuente (2016) obra en la que expone su filosofía sonora. Licenciado en Cine Documental, comparte su ejercicio fílmico con la preocupación por el patrimonio cinematográfico chileno rescatando y poniendo en valor la obra de documentalistas de los ochenta a través de la publicación de las colecciones Testigos, y El documental chileno y sus realizadores. Su interés por la dimensión estética sonora le induce a experimentar en las artes propiamente tal, por lo cual realiza el Magíster en Artes Mediales, donde continúa sus propuestas desde la instalación. Ha impartido cátedras en varias universidades chilenas, destacando la Escuela de Cine de Chile y San Antonio de los Baños, Cuba. Actualmente es docente de la Universidad de Chile.

Renzo Filinich Orozco | Lima, 1978. Interesado en la aplicación de nuevas tecnologías en el sonido y la imagen para desarrollar nuevos formas de visión y escucha activa, a nivel cognitivo a través de la representación espacial del sonido, ocupando interfaces gestuales de control de imagen, sonido y performance, utilizando el concepto de maleabilidad. Sus obras e investigaciones en el campo, se han presentando en numerosos festivales y residencias internacionales tales como: ICLC Morelia 2017, ZHDk 2017- Zürich, Sonología 16- Sao Paulo, Días de Música Electroacústica 2015 - Lisboa, In Vivo Electro IRCAM manifest 2014 - París, Foro Acusmático Hope University 2013 - Liverpool, Mixtur Festival - Barcelona, 2013, Ai-Maako 2010 -2017 - Santiago de Chile, Festival de Arte sonoro de Valparaíso Tsonami 2007- 2011. http://renzofilinich.orgfree.com/

Jorge Forero | Científico, Artista y Emprendedor, Jorge Forero es director ejecutivo en Ludique Chile, director de comunicaciones en Neuroespejo Digital y docente en el Design Lab de la Universidad Adolfo Ibañez. Licenciado en física por la Universidad Católica de Chile, con postgrado en Artes por la Universidad de Caldas y Magíster en Artes mediales por la Universidad de Chile, desde temprana edad cultivó el gusto por la música, estudiando violín, guitarra clásica (Escuela Moderna), Audio Digital (DGM) y música electroacústica (Arcis). En el plano laboral, Jorge Forero, se desempeñó como profesional en el Museo Interactivo Mirador MIM, ejerciendo labores de curador de sala, programador de exhibiciones interactivas, creador de talleres complementarios y relator en el programa de capacitación a profesores, tras lo cual decide emprender proyectos personales enfocados a la comunicación digital. Crea el 2008, Emov; educación en movimiento LDTA y el 2010, Ludique; comunicación interactiva. Hoy en día, Jorge participa de numerosos emprendimientos y trabaja como docente en diversas instituciones académicas. www.ludique.cl

Gonzalo Lara Meneses | Licenciado de Comunicación Multimedia con mención en Proyectos Audiovisuales Interactivos de la Universidad del Pacífico y Magíster en Artes Mediales de la Universidad de Chile. Sus trabajos giran en torno a la reflexión de las redefiniciones entre cultura y medios de comunicación digitales contemporáneas, acotado en la relación entre construcción de identidad mediado por objetos tecnológicos. Para esto trabaja desde una búsqueda interdisciplinar que abarca desde soportes audiovisuales como video y paisaje sonoro, hasta proyectos interactivos mediante la interacción de software y hardware a tiempo real.
glara17.wordpress.com

Nicolás M. Fuentes González | 1991 Iquique, Chile. Desde el año 2010 vive y trabaja en la ciudad de Santiago donde inicia estudios de Artes Visuales. Su producción se difunde principalmente vía web, siendo el trabajo con nuevos medios y sonido su principal interés. Participa activamente de distintas exposiciones colectivas e individuales. Siendo la más reciente: >_Falla_Temporal_// _cod_302_:, desarrollada en la histórica galería de arte BECH. Sus proyectos van desde la creación de dispositivos electrónicos, sonido, video, imágenes gif, lenticulares, entre otros medios y materiales que diariamente indaga e investiga el artista. [www.nicolasfuentesg.com]

Inti Gallardo | es Licenciada en Cine y TV y Técnica en medios audiovisuales de la Universidad Nacional de Córdoba, Fotógrafa y Artista plástica. Se radicó en Buenos Aires, donde profundizó sus estudios en Cine Documental y Experimental. Actualmente reside en Chile, dónde cursa el Magister en Artes Mediales y forma parte de los colectivo audiovisuales ANCORA AV y CEIS8. Su trabajo está vinculado al uso de las materialidades, archivos y medios analógicos y digitales en diferentes configuraciones estéticas y políticas.

Diego Gómez Venegas | Santiago, 1979. Es un investigador, artista y diseñador, actualmente radicado en Berlin, Alemania. Llevando a cabo de modo entusiasta un giro hacia la arqueología de medios, Diego es hoy investigador doctoral en el Institut für Musik- und Medienwissenschaft de la Humboldt-Universität zu Berlin. Hasta inicios del 2018 fue profesor asistente del Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, donde enseñó, investigó y desarrolló proyectos de creación artística en tanto que indagaciones sobre las culturas mediales y sus máquinas, así como sobre sus condiciones estéticas y epistémicas. Diego es Master of Fine Arst in Design Media Arts de UCLA, y ha sido galardonado con becas de la Comisión Fulbright Chile y la Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica de Chile. e: diego@gomezvenegas.com | w: www.gomezvenegas.com

Claudia González Godoy | (CL) Es Artista Medial y gestora de proyectos Educativos en Arte y Tecnología. Desde el año 2006 desarrolla una propuesta en torno a la noción de materialidad en los soportes tecnológicos analógicos y digitales, con procedimientos de la instalación sonora, la electrónica y el grabado. En su investigación artística explora el comportamiento de los materiales en el tiempo y su manifestación en la dimensión del sonido, específicamente con el agua. En esa búsqueda ha aplicado, en los últimos 4 años, una metodología de investigación basada en expediciones artísticas a espacios "naturales" donde realiza diversos tipos de registros materiales, sonoros y audiovisuales. Ha participado en diversos encuentros, festivales y exposiciones como en el Museo de Arte Contemporáneo de Roma, LIWOLI (Austria), SOL (España), EEII (Croacia), ARCHIVO (Brasil), Sudex (Argentina), Tsonami. (Chile) y la BVAM (Chile), Festival de la Imagen de Manizales (Colombia). Fue Co-Directora del Proyecto Laboratorio de Arte y Tecnología Chimbalab (2008-2012). Co-fundadora de Surófona, radio Latinoamericana de Artes Electrónicas. Actualmente se desempeña como profesora de la escuela de arte de la Universidad de Chile.

Ricardo Iglesias | Licenciado en Filosofía y Letras (UAM), PhD. Cum Laude, Bellas Artes (UB): La robótica como experimentación artística. Premio extraordinario de Doctorado 2011-2012. En 2015, ganador del III Premio Ensayo New Media Art MADATAC y la publicación del libro: Arte y Robótica (ISBN 9788415715740). El desarrollo de

mis trabajos se basa principalmente sobre tres conceptos: Interacción entendida como sistemas abiertos de acción en espacios públicos, comunicación como experimentación de nuevas formas de lenguaje estético, y control como concepto aglutinador de los comportamientos de registro en las sociedades actuales. Ha participado en numerosas muestras de arte nacionales e internacionales (selección): FASE (Buenos Aires, 2017//2013), HarddiskMuseum (Barcelona, 2017),Electronic Timing (Valencia, 2017), ArtPlay 1840s (TATE, Reino Unido, 2014), Fest. Vídeo Guerrilla (S. Paulo 2012), VideoArte. MECA (Tessy-sur-Vire 2012), Videoarte en mOvimiento (Lima 2012), Galería A&D (BCN 2011), FILE (S. Paulo 2011//Río de Janeiro 2006), Les Rencontres Internationales (París//MAD 2008), Banquete. Nodos y redes (ZKM-Karlsruhe 2009//LaBoral- Gijón 2008), Sintopía(s) (Inst. Cervantes – N.Y. 2008//Pekín 2007), Juego Doble (México 2006). Premios y becas: LICAP. Residencia Buenos Aires (2013), NCCA. Residencia San Petersburgo (2013), Propuestas VEGAP (2012), Beques OSIC (2012, 2017), Subvenciò Institut Ramon Llull (2011, 2006), CONCA. Arts Visuals (2011), FONS09 (2009), KREA Expresión Contemporánea (2009), Ayudas Matadero (2008), Procesos AVAM (2007), Premio off ARCO-BEEP (2006), IX Fundación Arte y Derecho (2005), Hangar-FONCA-CENART. Residencia México (2005), Premio especial MAD03 (2003), Premio al mejor CD-ROM/pieza de Net.Art. Fest. de Navarra (2001), Mención especial de Net.Art.I Concurso El Mundo-ARCO (2001).

Rainer Krause | 1957, Hoyerhagen, Alemania. Desde 1987 vive y trabaja en Santiago de Chile. Artista plástico y sonoro. Magister en Artes Visuales, Universidad de Chile. Académico de la Universidad de Chile, coordinador del Diploma de Postítulo en Arte Sonoro. Desde 1985 exposiciones individuales en Alemania, Chile, España y Canadá. Participación en exposiciones colectivas en Europa y América. Desde 2005 curatorias de exposiciones, eventos y proyectos de arte sonoro.

Diego Masi | (URU). Egresado de la Escuela Nacional de Bellas Artes, Taller Luis Ernesto Aroztegui, Montevideo. Ha obtenido premios a nivel nacional e internacional, y ha participado en muestras colectivas e individuales, en Uruguay y en el exterior. Sus obras abarcan diferentes lenguajes, como la pintura, las instalaciones electromecánicas, arte sonoro e intervenciones urbanas. Entre sus principales actividades se destacan: 2018 Campo Sonoro, Estación Pueblo Garzón, Uruguay./ Paseo de las Américas, BID, Washington, D.C./ 2017 Códigos Sonoros, Museo Blanes, Montevideo./ Opera Gallery, Beirut./ 2016 Protocolo, Espacio de Arte Contemporáneo, Montevideo./ 2015 Bienal internacional de Asunción./ 10ª Bienal del Mercosur, Museo de Arte de Rio Grande del Sur, Porto Alegre./ 2014 Galería Enlace, Lima, Perú./ Feria internacional de Arte ParC, Museo de Arte Contemporáneo, Lima./ Galería SOA, Feria Ch.ACO 14 ./ FilaAC, Feria Independiente Latino Americana de Arte Contemporáneo, Galería Marta Traba, Memorial de América Latina, San Pablo, Brasil./ 2013 Art Madrid./ Autónomos, Museo Figari, Montevideo./ 2011 Bienal internacional de Arte SIART, La Paz, Bolivia./ 2010 Colección BID, Palacio de la Moneda, Santiago de Chile./ 2007 Baiksong Gallery, Seúl./ Promo-arte Gallery, Tokio, Japón./ 1998 Primer Premio BHU./ 1996 MAC, Montevideo./ 1995 Primer Premio, 100 años de la Bienal de Venecia, Montevideo.

Valentina Montero Peña | Curadora, investigadora y docente. Sus investigaciones giran en torno al cruce entre arte, ciencia, tecnología y sociedad. Doctora por la Universidad de Barcelona en el programa Estudios Avanzados en Producciones Artísticas, línea Imagen digital; periodista (Arcis), licenciada en estética (UC), y máster en comisariado en nuevos medios por la URL, España. Ha trabajado para MECAD- Media Center d'art i diseny- Barcelona, Bienal de Artes Mediales de Santiago (cl), Museo Nacional de Bellas Artes, Mediateca Caixa Forum, Encuentro de Arte y Nuevos Medios Lumen en Magallanes, entre otros. Como docente ha dictado cursos en diversos centros de estudio en España y Chile y para Node Center (estudios online con sede en Berlín). Actualmente es profesora del Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile, Magíster de fotografía de la Universidad Finis Terrae y Diplomado de Fotografía de la Universidad Católica. Ha presentado conferencias en importantes congresos y simposios como Siggraph en Vancouver, Media Art Histories en Liverpool, File en Sao Paulo, Balance-Unbalance en Manizales entre otros. Sus textos han sido publicados en prestigiosas revistas especializadas y libros como Cinemas Transversais (Sao Paulo) y Red Art: New Utopias in Data Capitalism, editado por Leonardo Almanac (London, 2014). Desde 2005 integra el directorio de la Corporación Chilena de Video. Es editora de la revista de fotografía Atlas Imaginarios Visuales y directora del proyecto PAM / Plataforma Arte y Medios. Actualmente es investigadora Conicyt/Fondecyt Postdoctorado 3180403 en la Universidad de Valparaíso.

Macarena Pastor | Artista escénica, licenciada en artes de la representación. La artista trabaja con el cuerpo como eje de investigación integrando lenguaje audiovisual, lo que le posibilita generar producciones autorales que se manifiestan en imaginarios y poéticas para la construcción de obra. Ha realizado los videodanza Siempre primavera (2006) e Inquietud (2011). Con posterioridad, en la búsqueda por innovar en el maridaje de lenguajes, crea y dirige las obras Nuestra fiesta (2012) y Apología del deseo (2016) estrenada en el centro Cultural GAM. Forma parte de la Compañía Pe Mellado Danza desde el año 2005, participando como intérprete en los montajes Lo que acontece, Pequeño hombrecito, La bailarina y El cuerpo que mancha. Y como asistente de dirección colabora con en las obras Hegemónico (2014) y Heterogéne@ (2017). Ha sido gestora del Centro de Investigación y Estudios Coreográficos CIEC Danza junto a Paulina Mellado. Desde la docencia ha impartido asignaturas en la Escuela de Teatro de la Pontificia Universidad Católica de Chile, escuela de Teatro Instituto Los Leones, Escuela de Danza de la Universidad de las Américas y CIEC Danza. Su constante necesidad de profundizar conocimientos para la investigación y creación artística, la ha llevado a cursar el Diplomado Estudios en Cine (Pontificia Universidad Católica), el Diplomado Guión: Dramaturgia para el cine

(Universidad de Chile), así como diferentes Seminarios de construcción de obra, composición coreográfica y puesta en escena. Actualmente cursa el Magíster en Artes Mediales que imparte la Universidad de Chile.

Simón Pérez Wilson | Sociólogo, 1982, Coordinador del Área de Nuevos Medios del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile.
Ha trabajado en diversos proyecto de gestión cultural como Factoría Italia, fue parte de la creación de MilM2, Plataforma Cultura Digital, encargado de contenidos y parte del equipo curatorial de la Bienal de Video y Artes Mediales. Ha realizado docencia universitaria en distintos establecimientos en Chile y dictado conferencias en Argentina, Brasil, México y Alemania, sus áreas de investigación son la relación entre cuerpo, danza y tecnología.

Valeria Radrigán | Doctora en Filosofía c/m Estética, Universidad de Chile (2016) Magíster en Teoría del Arte Contemporáneo, Universidad Complutense de Madrid, España (2007). Investigadora cultural, sus líneas de trabajo abordan las relaciones del cuerpo con la tecnología, ciencia y sociedad, arte contemporáneo y cultura medial. Con una formación profesional desde el teatro, pasando a las artes visuales y la filosofía de la tecnología, ha trabajado el desarrollo de metodologías teórico- prácticas transdisciplinares y transmediales. Se ha desempeñado por más de 10 años como profesora universitaria en Chile, dictando asignaturas sobre arte y tecnología, estética, teoría de la representación e historia y crítica de las artes escénicas. Actualmente, desarrolla su investigación de forma independiente a través de TRANSLAB, y mantiene redes de trabajo con diversos núcleos y centros internacionales a través de la Red de Cultura Digital. (CONICYT Chile). Ha publicado una serie de artículos académicos y libros en torno a sus líneas de investigación, siendo los más relevantes: "Yto: del pigmento al electrón" (Ocho Libros, Stgo. de Chile, 2018), "Extremos del volumen" (Cuarto Propio, Stgo de Chile, 2016) y "Corpus frontera" (Mago, Santiago de Chile, 2011).

Sergio Rojas | filósofo, Doctor en Literatura, Profesor Titular de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Es también profesor en la Facultad de Filosofía y Humanidades de la misma universidad. Ha sido profesor visitante en la Universidad París VIII (Francia), Texas A&M University (EEUU), Universidad de Costa Rica, Universidad Mayor de San Andrés (Bolivia) y Universidad de Valladolid (España). Ha dictado conferencias en diversas universidades de América Latina, Europa y Estados Unidos. Entre sus libros más recientes se cuentan: *Escritura neobarroca* (2010), *El arte agotado* (2012), *Catástrofe y trascendencia en la narrativa de Diamela Eltit* (2012), *Las obras y sus relatos III* (2017). Ha publicado las plaquettes *La sobrevivencia cínica de la subjetividad* (2014) y *Escribir el mal: literatura y violencia en América Latina* (2017). Prepara actualmente la publicación de su libro *Tiempo sin desenlace. El pathos de ocaso*.

Benjamín Ruz Guzmán | Santiago, 1979. Es Ingeniero Acústico de la Universidad Austral de Chile, Licenciado en Música de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, y Magíster en Artes Mediales en la Universidad de Chile. Actualmente se desempeña como Docente, e integrante de la Orquesta de Cámara, en el Departamento de Música de la UMCE. Durante el 2014 realiza un Diplomado en Arte Sonoro en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, formando el año 2015 el Colectivo en Arte Sonoro "Juan Jaula", participando en el Festival de Arte Sonoro "Tsonami", con la performance "Memoria Transiente" y presentando la instalación "Concomitancia" en el Concurso "Arte y Tecnología Matilde Pérez" en el MAC de Quinta Normal, y el 2016 en "Cruces Sonoros, Mundos Posibles" en MAC de Bellas Artes.
http://benjaminruz.cl/

Bárbara Sade Quitral | Santiago de Chile, 1985. Ha explorado en distintos campos. Estudió Periodismo (USACH, 2003), lo cual le permitió profundizar en temas como la cultura y el arte. Para su tesis de grado, estudió la influencia que ejercieron las nuevas tecnologías en la escena musical chilena. Su interés por investigar, la motivó a ingresar al diplomado en Semiótica del Arte (U. de Chile, 2010). Cantó como soprano en el coro sinfónico de la Universidad de Santiago (2010-2015), participando en obras sinfónicas de compositores como Beethoven, Mozart, Bach, Ennio Morricone, Victor Jara y Violeta Parra. Ha tomado clases de canto con las sopranos Carolina Grammelstorff y Pilar Aguilera. Participó en talleres de escritura dictados por los poetas Mauricio Torres Paredes y Oscar Saavedra. Ingresó a estudiar el Magister en Artes Mediales (U. de Chile, 2016), creando trabajos transdisciplinarios que fusionaron poesía, performance, electrónica y video arte. Con una mirada crítica hacia el neoliberalismo, el último tiempo exploró temas como la ciudad, la naturaleza y especialmente la luz. Como proyecto de residencia de Magister, dictó el Taller de Videopoemas (Biblioteca de Santiago, 2017). Actualmente trabaja en una institución de educación, como diseñadora instruccional, promoviendo el aprendizaje mediante metodologías e-learning que vinculan tecnología y contenidos.

Estefanía Vergara | Realizadora Cinematográfica, Músico y Licenciada en Educación. Estudios de interpretación en violín en la Universidad de Chile (1997-2002); al egresar de la educación media ingresa a la Escuela de Cine de Chile dirigida por el Realizador Carlos Flores del Pino, obteniendo el titulo el año 2009. Licenciada en Cine en la Universidad Academia Humanismo Cristiano el año 2011. Paralelamente se gradúa en estudios en pedagogía en Música en la Universidad Mayor. Co-fundadora de la productora audiovisual SURE.ltda, la cual realizó trabajos destacados; uno de estos es el cortometraje Santalucia.zip ganador del 10º festival de Cine de Valdivia, el largometraje Papá ó 36.000 juicios de un mismo suceso, película aleatoria para formato DVD y Rabia película galardonada en varios festivales internacionales. Realizadora de videos experimentales con la técnica Stop-Motion, haciendo mixtura con el registro en video lineal, ha presentado en exposiciones colectivas y exhibido en festivales Internacionales.

Fotografías | Intersecta



Seminario de Tocatas, SAM/Intersecta, Auditorio Facultad de Artes, Las Encinas, 2017.





Taller Cartografía Experimental, SAM/Intersecta, Museo de Arte Contemporáneo, Parque Forestal 2017.





Intervención Sonora Torre de Control, SAM/Intersecta.
Centro Nacional de Arte Contemporáneo, Cerrillos, 2017.





Proyectos Intersecta, SAM/Intersecta.
Centro Nacional de Arte Contemporáneo, Cerrillos, 2017.





Exhibición Audiovisual, SAM/Intersecta.
Hall Auditorio, Facultad de Artes, Universidad de Chile 2017.

Seminario de Tocatas, SAM/Intersecta.
Auditorio, Facultad de Artes, Universidad de Chile 2017.





Intervención Sonora Torre de Control, SAM/Intersecta.
Centro Nacional de Arte Contemporáneo 2017.

Intervención Sonora Torre de Control, SAM/Intersecta.
Centro Nacional de Arte Contemporáneo 2017.



Agradecimientos

Gestión SAM/Intersecta: Claudia González, Valentina Montero, Mónica Bate, Christian Oyarzún.

Invitados Internacionales: Diego Masi, Karla Brunet, Ricardo Iglesias.

Invitados Nacionales: Rainer Krause, Sergio Rojas, Diego Gómez-Venegas, Valeria Radrigán, Cristóbal Cea, Valentina Montero, Colectivo Catrileo + Carrión, Bárbara Molina, Carolina Lolas, Dante, Diego Bernaschina, Jorge Forero, Mauricio Román Miranda, Miguel Michelson, Nicolás Fuentes, Renzo Filinich, Diego de la Fuente, Estefanía Vergara, Gerardo Tirapegui, Inti Gallardo, Mario Díaz, Macarena Pastor, Benjamín Ruz Guzmán, Bárbara Sade, Gonzalo Lara, Felipe Weason, Leo Pacheco.

Coordinador Área Nuevos Medios, Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio: Simón Pérez.

Anilla MAC, Museo de Arte Contemporáneo: Alessandra Burotto, Mónica Bate, Claudio Muñoz.

Centro Nacional de Arte Contemporáneo Cerrillos: Beatriz Salinas, Ximena Escobar, Benjamín Barrera, Gabriel Saxton.

Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes, Universidad de Chile.


Departamento
de Artes Visuales
Facultad de Artes
Universidad de Chile


MAC
MUSEO DE
ARTE CONTEMPORÁNEO
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE CHILE


AnillaCultural
LATINOAMÉRICA-EUROPA


Ministerio de
las Culturas,
las Artes y
el Patrimonio
Gobierno de Chile


CENTRO NACIONAL
DE ARTE CONTEMPORÁNEO
CERRILLOS

Este libro ha sido impreso en los talleres de *Andros Impresores* en Junio de 2018. Se tiraron cuatrocientos ejemplares en un formato de 16.5 x 23 cm. Interior de doscientas cuarenta y ocho páginas en papel bond ahuesado de 90 g. impreso 1/1 color. Portada en papel couché de 300 g. 4/0 colores.



El presente libro busca poner en contexto de editorial lo acontecido durante la quinta versión del Seminario de Artes Mediales, “SAM/ Intersecta” (17 al 26 Agosto 2017).

Intersecta busca señalar la convergencia de diversos planos de acción disciplinar como interdisciplinar, académico e independiente, emergente y exploratorio, para observar la intersección que acontece dentro de la actividad relacional de las artes mediales, zona de constante deriva y desborde que pone en tensión los soportes estables como los discursos y estrategias constructivas, señalando un campo rotular de encuentro y mediación disciplinar e interdisciplinar.

ISBN: 978-956-19-1099-7

9 789561 910997